Oktober 1994
Letnik II
Cena: 270 SIT

Joker

Nº 15



Space Simulator

Mortal Kombat 2

Skeleton Krew

Central Intelligence

Wing Commander Armada

Hit meseca:

SYSTEM SHOCK

KOT DA UČITELJI NE BI IMELI PAMETNEJŠEGA DELA OD POSTAVLJANJA VPRAŠANJ. NE SAMO, DA HOČEJO POTEM ŠE ODGOVORE, TUDI OCENJUJEJO JIH. NAGRADA PA TAKA. PA NISO VSI UPRAŠALNIKI TAKO ZOPRNI. POWER PLUS VAM PONUJA UPRAŠALNIK, KI VAM LAHKO PRINESE LEPO NAGRADO. IN SICER: IZPOLNITE UPRAŠALNIK TAKO, DA OBKROŽITE ODGOVOR, S KATERIM SE STRINJATE - NE PUŠČAJTE PRAZNIH PROSTOROV, TO NE VELJA. IZREŽITE GA (UPRAŠALNIK), VSTAVITE V KUVERTO, NA KUVERTO PRILEPITE ZNAMKO, ZALIJTE ROŽE, POZDRAVITE STARO MAMO IN POŠLJITE PISMO NA NASLOV:

ELEA, BREJČEVA 1, LJUBLJANA. NE POZABITE OBKROŽITI ŽELJENO NAGRADO (GLEJ SPODAJ). ~~REZULTAT~~ IZID BO OBJAVLJEN V NASLEDNJI ŠTEVILKI, ZATO NAM ODGOVORE POŠLJITE NAJKASNEJE DO 15. OKTOBRA, 1994.

IZREŽI

A. Ali imaš doma računalnik, in če da, kakšne vrste je?
- 1 - nimam
- 2 - imam
  - a) osebni računalnik Power Plus
  - b) osebni računalnik druge znamke
  - c) Atari, Amiga
  - d) drugo, kaj? ______

B. Kdo v vaši družini uporablja osebni računalnik (v službi, za zabavo,...)
- 1 - nihče
- 2 - samo jaz
- 3 - jaz in moj brat (sestra), torej otroci
- 4 - starši
- 5 - vsi

C. Ali boste doma v kratkem kupovali nov računalnik?
- 1 - ne, ker ga ne potrebujemo
- 2 - ne, ga že imamo
- 3 - da, toda še ne vemo katerega
- 4 - da, kupili bomo... (kaj?) ______
- 5 - ne vem

D. Kdo v vaši družini je tisti, ki bo (ali je) odločal o nakupu računalnika?
- 1 - oče ali mama
- 2 - oče in mama
- 3 - jaz
- 4 - vsi skupaj
- 5 - ne vem

E. Ali tvoji starši poznajo tvoje poznavanje računalnikov - ali misliš, da bi upoštevala tvoj nasvet in tvoje želje pri nakupu računalnika?
- 1 - da
- 2 - ne
- 3 - ne vem

F. Ali si že bil v kateri od trgovin Power Plus ?
- 1 - nisem še bil, ker je ne poznam
- 2 - nisem še bil, ker me ne zanima
- 3 - sem bil - v Ljubljani
- 4 - sem bil - v Sevnici
- 5 - sem bil - v Šentjurju pri Celju

G. Če si bil, kako ti je bilo tam všeč?
- 1 - nisem bil
- 2 - vse mi je bilo všeč
- 3 - bilo je kar v redu, trgovina je v redu
- 4 - sploh mi ni všeč in ne bom šel več
- 5 - prodajalec je bil tečen in neprijazen
- 6 - drugo, (kaj?) ______

H. Ali si član Power Plus kluba?
- 1 - ne
- 2 - ne, ampak bi želel postati
- 3 - sem, ampak nisem zadovoljen
- 4 - sem zadovoljen član

NAGRADNI KUPON
(kupon z imenom odreži in oboje, odgovore in kupon, vstavi v kuverto - to je zato, da so odgovori anonimni)

Če bom izžreban, si želim:

1 - paket desetih CD-ejev Sirius ten pack (igre, izobraževalni programi, atlas, PC karaoke...)

2 - PC igrico po moji izbiri

Ime in priimek ______
ulica, hišna številka ______
kraj, poštna številka ______

IZREŽI

P.S. Nagradno igro pa si lahko privoščite tudi v eni od trgovin POWER PLUS, če boste v njih kupili kakšnega od računalnikov POWER PLUS - z malce sreče si lahko prislužite CD ROM enoto!

VSEBINA

Joker

Izdaja:
Alpress, d.d.
Dunajska 5, Ljubljana

Direktor Alpress, d.d:
Stanislav Hajdinjak

Naslov uredništva:
Dunajska 7, Ljubljana
tel.: 061/1321-121, int. 238
faks: 061/1320-179

Tajnica:
Nataša Dovgan

Glavni in odgovorni urednik revije Joker:
David Tomšič

Urednik:
Sergej Hvala

Risar:
Milan Erič

Tehnični urednik:
Igor Vresk

Oprema uredništva:
Alpress Design Studio

Oglasno trženje:
tel.: 061/1321-121, int. 238

Naročnine:
tel.: 061/1320-179;
naročniki imajo 15% popusta za šest mesecev in 20% za dvanajst mesecev

Distribucija:
Delo - prodaja in Door to Door

Tiska:
DELO - Tiskarna, Ljubljana

Revija izhaja mesečno.

Po mnenju Urada vlade za informiranje RS, izdanega januarja 1994, je revija Joker proizvod informativnega značaja, za katerega se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.



Aktualno

Kako ploskaš z eno roko? Kaj je bilo prej: pterodaktil ali jajce? Zakaj vse igre ne tečejo v visoki ločljivosti kot tale Wrath of the Gods?

Prihaja

Floppy hits







Hit meseca



Konzolastične igre

Jokerjeva mama pomaga

CD romar



Za desert

Oglaševalci

Kaj rečeš? 80x87? 800x600?

Igre so dandanes glede hardvera bolj zahtevne kot večina resnih programov. Toda zakaj ne izkoristijo prav vseh zmožnosti sodobnega PC-ja?

David Tomšič

Nekoč, pred davnimi dvanajstimi leti, je na svet privekal Sinclairjev spectrum, za mnoge najboljši računalnik vseh časov. Takrat ti kot lastniku zadnjega krika tehnike ni bilo treba vedeti prav ničesar o računalništvu. Brigalo te je ali imaš 48 kilobajtov pomnilnika ali pa tri metre. Vse igre in programi so delovali na isti način in to brez problema. Težave so nastopile le tedaj, ko si imel zanič kaseto. Trdi diski in podobna šara so bili takrat namreč le znanstvena fantastika. Moral si odtipkati le LOAD "", vstaviti kaseto v kakršenkoli gospodinjski kasetofon in počakati pet minut. Tako sem ob za tiste čase izvanzemaljski grafiki v ločljivosti 255x175 v osmih barvah in enokanalnem zvoku užival dneve in dneve in se obenem smejal sosedovim frocom, ki niso prišli dlje od domin in baterijskih drkalic iz italijanskih pralnih praškov.

Hi-res, že res, toda igra...

Theater of War

Outpost





A crash program is set in motion to build a starship. The fusion drive that powers the starship is untested. The ship itself is only large enough for 200 colonists and the supplies that will keep them alive. Unfortunately, this fragile craft is the only chance for humanity to survive.

Toda zdaj je drugače. Svet so osvojili mogočne pošasti, PC-ji, pri katerih mora človek hočeš nočeš vedeti kupe številk, tujih izrazov in čudnih kratic. In kar je najhuje, igre so postale nesramno požrešne glede prostora in zahtev. Da pripraviš Okna do tega, da na normalnem računalniku ne bodo štartala zaradi prezasedenosti pomnilnika, moraš biti pravi mojster. Pri špilih pa pomotoma naložiš miškin gonilnik v napačen del RAMa in že se ponovi stara pesem z naslovom Insufficient Memory.

Še huje pa je nekaj drugega, na kar mnogi sploh ne pomislijo. Idealna konfiguracija za igre je 486DX z hitrostjo 40 Mhz ali več in osem mega RAMa. Igre namreč potrebujejo dosti pomnilnika in hiter procesor. In prav v tem grmu tiči zajec: igre potrebujejo samo procesor, za koprocesor (ki je že vključen v čipu 486DX) pa jim je mar prav toliko, kot meni za tri tedne staro rižoto z majonezo. Z izjemo Falcona 3.0 ga ne uporablja nobena igra, vključno z Originovimi 'naprednimi' letalskimi simulacijami. Zakaj? Odgovor je preprost. Firme težijo k temu, da bi bili njihovi produkti dosegljivi čim širšemu delu občinstva. Takoj, ko bi se na igri pojavila nalepka 'obvezen koprocesor', bi odpadli vsi triosemšestkarji (ki sicer vztrajno zatrjujejo, da jim na njihovi štiridesetici delajo vsi špili čist normalno) in tudi tisti, ki imajo 486 s sumljivimi končnicami (SX, SLC, DLC). Drugi trik, s katerim založniške hiše prikrajšujejo uporabnike, je grafika ali bolje izkoriščenost grafičnih zmogljivosti. Večina sodobnih PCjov zmore prikazati 256 barv v ločljivosti 1024x768 ali celo 16,7 milijona barv v 640x480. Toda velika večina iger še zmeraj teče v ločljivosti 320x200. Pour quoi? Tukaj je kar nekaj razlogov.

Prvi je rahlo zgodovinski. Modreci so najprej izumili normalne VGA kartice (brez S), ki so bile sposobne prikazati 320x200 v 256 barvah ali 640x480 v 16 barvah. Takrat so tako programerji kot tudi potrošniki dajali večji pomen in prednost barvam kot ločljivosti, kar je seveda razumljivo. Žal pa se je ta standard, MCGA imenovan, tako zakoreninil, da se je obdržal do danes, ko so true-color grafične kartice (16.7 mio barv) čisto normalna stvar. Drugi problem je v kompatibilnosti. S standardom MCGA so kompatibilne prav vse VGA kartice. Takoj, ko igra preide v

Pogled naprej...

Nascar Racing

Wing Commander 3

višjo ločljivost in obdrži barve, mora biti kartica VESA kompatibilna (lahko je avtomatično ali prek gonilnikov), kjer pa se seveda začnejo problemi. Zato dosti firm, če se odločijo za tako igro, naredi izdelek za Windowse (Myst, Critical Path, Wrath of the Gods), kjer je take težave odpravil že Microsoft.

Tretji razlog, da se tovarne iger oklepajo nizke ločljivosti, tiči v količini podatkov in hitrosti obdelave le-teh. Malo matematike pokaže, da je zaslon MCGA brez kompresije velik 64 kilobajtov. To številko dobimo tako, da pomnožimo število točk (320x200) s številom bitov (256 barv=8 bitov, 65536 barv=16 bitov, 16.7 mio barv=24 bitov). V ločljivosti 800x600 po tem izračunu dobimo 480 kilobajtov. Manipuliranje z pol mega veliko sliko je zagotovo dosti težje kot s 64 Kb. Zakaj bi si otežkočali življenje?

Zato, ker so igre v visoki ločljivosti videti fantastične. Eto ti zakaj! Izredno dober primer je Rowanov Overlord, ena redkih akcijskih hi-res iger.

Poglejmo si, kakšna je pravzaprav bera takšnih špilov. Pionir na področju je gotovo Three-Sixty Software (EA) z nekakšno arkadno različico šaha Theater of War. Zatem je naredil še večje polomije, kot na primer Patriota in V for Victory. Nasploh se je visoka ločljivost do sedaj še najbolj uveljavila v (hudo) strateških igrah (Great Naval Battles, Carriers at War, Warlords), kjer je animacija prej izjema kot pravilo. Kar nekaj je tudi malo manj resnih in boljših strategij, kjer je visoka ločljivost opcija (A-Train, The Settlers, Theme Park), ampak je zaradi majhnosti in počasnosti dokaj neuporabna na manj kot 19- palčnih monitorjih. Edina hi-res igra, ki je postala uspešnica, je Sim City 2000. Ops, se opravičujem, še ena je. To je legendarna, dober giga dolga CD ekstravaganca The 7th Guest. Lako CD-ROMu, kamor gre stvari še pa još. Toda ali smo v zadnjih parih letih razmaha kompaktnih plošč ugledali kakšno pošteno igro visoke ločljivosti? Poleg Sedmega gosta je omembe vreden še Wrath of the Gods. Mega Race in Rebel Assault, dva CD hita, pa sta narejena v navadnem VGA načinu.

Zadnje čase se pogosto pojavlja nekakšna kvazi visoka ločljivost (nikakor pa ne SVGA), imenovana tudi tall-VGA, 320x400. Uporabljata jo predvsem Dynamix v simulacijah in SSI v večini iger. Pogruntavščina je izjemno dobra, saj brez problemov dobite še enkrat boljšo grafiko.

Kaj bo v prihodnosti? Večina firm, ki obljublja SVGA igro, uporablja zgoraj omenjeno ločljivost. Sierra pa uporablja drug trik. Njene igre sicer imajo možnost visoke ločljivosti, toda igra ostane čisto ista, le kurzor je SVGA. Obstajajo seveda tudi poštene ženske, mislim firme. V kratkem lahko pričakujemo novo Virginovo umetnino The Eleventh Hour, Papyrusovo dirko Nascar Racing, Miragov Rise of the Robots in seveda Originov Wing Commander III. Vse tri igre bodo tekle v 256 barvah pri ločljivosti 640x480.



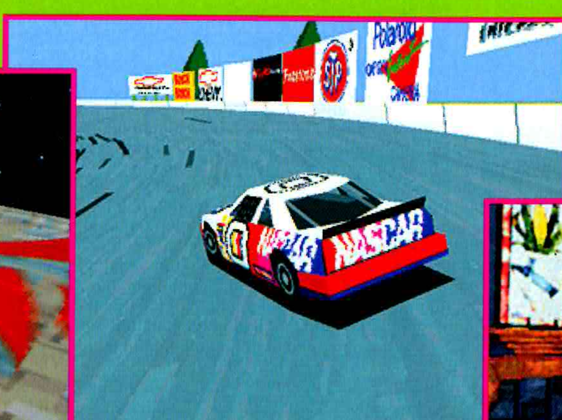
Ultima Underworld II

Low-res, toda najboljše...

Alone in the Dark









IGRE, PO KATERIH SE NAM CEDIJO SLINE

Rise of the Robots
11th Hour
King's Quest VII







Nov Joker, nove igre, nove napovedi. Začnimo kar z SSIjem, ki je z izredno dobro igro Dark Legions (J14 85%), sicer malo pozno ampak vseeno, zaključil sezono 1993/94. Do Božiča '94 napoveduje kar čeden kupček novotarij. Prva poslastica bo nadaljevanje uspešnice Dark Sun, ki bo nosil podnaslov Wake of the Ravager. V glavni vlogi bo poleg vaše neusmiljene gospode nastopal še genetsko moteni martinček Ur Draxa in Lord Warrior. Avtorji obljubljajo zares nepozabno avanturo. We shall see! Druga njihova frpjka je prav tako nadaljevanje in sicer malo dolgočasnega ampak vseeno sprejemljivega Ravenlofta (J10 80%). Drugemu delu je ime Menzoberranzan. Naslov nosi po istoimenskem mestu, katerega morate očistiti nesnage. Igra bo s tehnične plati enaka predhodniku, lahko pa boste tudi letali. Sinjega neba bo bolj malo videti.



Menzoberranzan



The Last Dinasty

Tretji SSIjev špil bo 3D streljačina, kakršnih je že na kupe, še več pa jih še bo. Svoj umotvor so poimenovali CyClones. Tako se namreč imenuje vojska izven zemeljskih bitij/robotov, ki so se prišli pasti na Zemljo. Vi in vaši kameradi se morate seveda soočiti s to izvenzemeljsko golaznijo, priporočljivo pa je, da jo tudi iztrebite. In vse to za eno ušivo odlikovanje? Caunt me in! Boljše kot X-Wing pravijo tipčki za svojo prvo vesoljsko simulacijo Renegade: Battle for Jacob's Star. V tej odlični igri boste za Commonwealth (??) pilotirali osem SVGA vesoljskih čolničkov proti - zlobnežem (komu drugemu?). I can hardly wait!

Tudi za tiste najbolj militaristično zaprisežene fanatike so SSIjevci poskrbeli. V Panzer Generalu boste začeli kot novopečeni nemški general na Poljskem. V igri boste operirali s 350 različnimi tipi enot od Tigrov tankov pa do B-17 Letečih Trdnjav. Skozi 35 scenarijev boste lahko leta



Lost in Town

1943 zavzeli Ameriko ali pa že leta 1939 branili Berlin. It's your destiny Luke! Ostala nam je le še ena igra dotične tvrdke in to je Alien Logic. Špil bo združeval simulacijske, avanturistične in frpjevske dele, dogajal pa se bo na planetu Jorune, kjer kraljujeta prastara mitologija in super razvita tehnologija.

Skočimo čez lužo v Francijo h Coktel Visonu, privesku Sierre. Napovedali so dva nova interaktivna filma. Prvemu se reče The Last Dinasty in bo ponujal celoekransko SVGA grafiko in stotine animacij. Kot Inca, bo tudi ta špil mix avanturističnih in arkdadno simulacijskih delov. Avtorji ga bodo stisnili na dva cedeja. How generous.

Drugi film ima naslov Lost in Town, v katerem igrajo sami nikadčuo profesijonalni igralci. Nastopali boste v vlogi novinarja, ki na lovu za senzacijami do pasu zabrede v težave, iz katerih ni poti nazaj.



Woodruff and the Scnibble of Azimuth

Četrti del goblinov pač ne bo četrti del goblino ampak Woodruff and the Scnibble of Azimuth. Stvar bo še bolj odbita kot so bili goblini saj boste morali v vlogi heroja neznanega porekla Woodruffa najti morilca svojega plišastega medvedka.

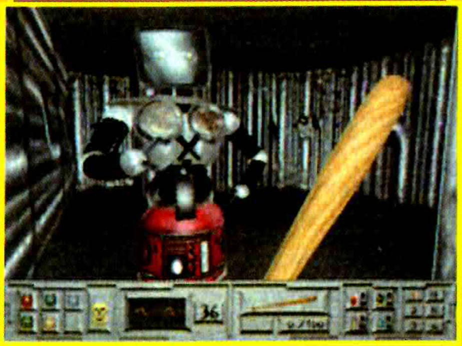
Prav tako francoski Infogrames nas namerava presenetiti z Alone in the Dark 3. Tokrat bo le na CD-Romu, v glavni vlogi pa bo kdo drug kot popoldanski detektivček in mojster vseh veščin Edward Carnby. Tema bo tokrat zagrnila kavbojsko mestece Slaughter Gulch, kjer se boste morali spoprijeti z čarovnijami najvajskih vračev. Poleg avantur so se pri Infogramesu odločili narediti tudi kakšno akrado. Njihov Chaos Control bo združeval elemente Rebel Assaulta in Delte V. Kakšna je zgodba nimam pojma in tudi ni važno. Pomembno je, da bo igra imela kup



Alone in the Dark 3

različnih misij, z obilico dobre grafike.

Ostanimo še v Evropi. Merit Studios je naredil igro, ki je tik predtem, da izide. Kakšen je naslov, sprašujete? The Fortress of Dr. Radiaki, odgovarjam. Še ena 3D igra, ali bo bolj podobna Shadowcasterju ali Doomu pa bomo videli. Vem le, da lahko robote mlatite tudi z bejzbol kijem. Hours of fun!



Fortress of Dr. Radiaki

Za ljubitelje strategij moram omeniti mega špil Transport Tycoon, ki ga dela nihče drug kot Sid Meier osebno. V tej dosti obetajoči igri boste prevzeli vlogo ministra za promet in upravljali z železnicami, cestami, rekami in zrakoplovi. Začeli boste z izumom parenega stroja končali pa nekje v bližnji prihodnosti. It looks cool, dude!



Transport Tycoon

Gremlin je hvala Bogu ugotovil, da PC tudi obstajajo in je kar široko zastavil svoj plan glede PC iger. Njemu gre vsa čast, da bomo pecejaši ugledali hit s konzol Jungle Strike. Ker igro vsi poznamo, o njej ne bi zgubljal besed. Pač pa jih bom nekaj zgubil pri igri Retribution.



Retribution

Moram priznati, da so se glede te igre vsaj na prvi pogled kar potrudili. Gre za boje z majhnimi lebdečimi vozili, bi rekel nekaj podobnega Cyberracu (J6 82%). Avtorji se ponašajo z dobro atmosfero, superiorno umetno inteligenco sovražnikov, bobenčke pokajočo muziko in podobno šaro.

Za tiste, ki pravijo, da ga ni čez mesarsko klanje, bo prav gotovo po godu Quarantine. Nekje v tretjem tisočletju je mesto Kemo ogromna postholokavstična metropola, z vsemi aduti, ki jih pač ogromne postholokavstične metropole premorejo: mega d.o.o.ji, rahlo prekomerno onesnaženje zraka in vode (katerega zraka in vode?) in seveda kriminala najhujše sorte. Zato se župan odloči za projekt Q in zagradi star center mesta z vsem kriminalom vred. Okoli zidu zraste novo mesto New Kemo. Toda v karanteni življenje s kriminalom teče dalje, dokler se nekdo ne spomni zastrupiti vode. Rezultat so čudne psihofizične mutacije, od katerih folk postane vse prej kot prijazen. In sredi vsega hudega se vi odločite, da boste začeli furati taxi. Seveda ga temu primeno opremite, vključno z motorkami in vatrobacači ob stranch. V glavi imate tudi nek končni cilj: pobegniti ven. Quarantine je igra zelo podobna Doomu, če bo vžgala, je pa druga stvar.



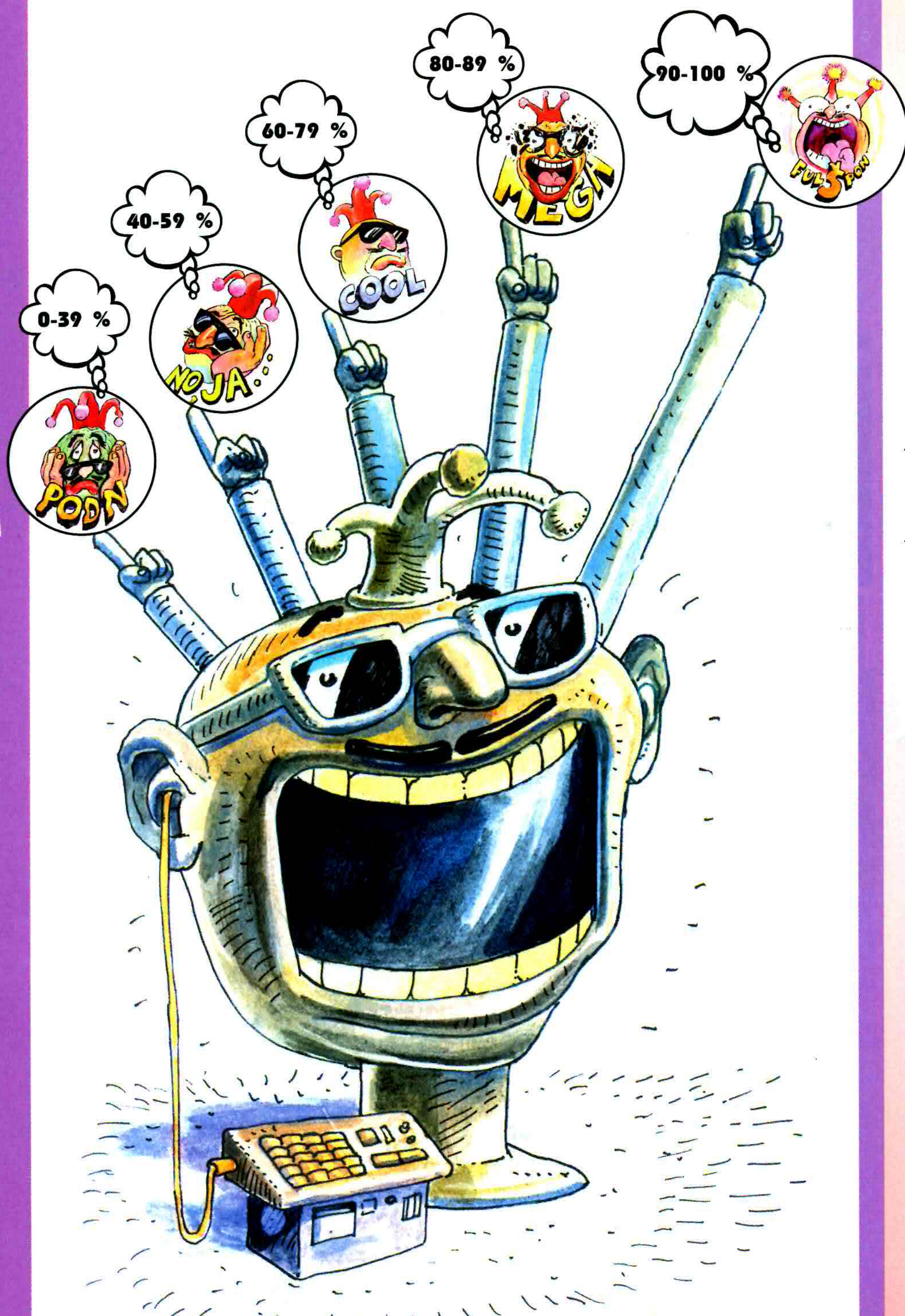


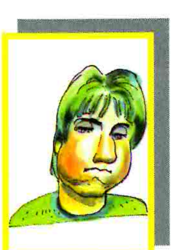


Outpost

Čudne stvari se dogajajo v industriji zabavnega softvera. Ne vem zakaj firme napovedujejo točne datume za idaje svojih iger, če se jih potem niti približno ne držijo (z izjemo Id Softwarea). Ne vidim poante v tem, da Origin reče, da bo Wing Commmader izšel maja, če se aprila še zmeraj kregajo ali bo v visokiločljivosti ali ne. Potem folk jasno maja uleti v vse možne štacune in teži, prodajalci lahko nato le zevajo kot ribe na suhem. Origin sem vzel samo za primer, druge firme niso nič boljše. Sierra pa je naredila čudež in lansirala svoj cede pogruntavščino Outpost (J14 74%) v kolikortoliko uglednem času. Ampak nategnili so nas kot zajce ali pa celo malenkost bolj. Da bi izšli v napovedanem času, so na cede spakirali nefinalno verzijo (da jih nije sramota). Nemalo stvari, ki so opisane v priročniku v igri sploh ne morete probati in nemalo je tudi reči, o katerih v priročniku ne duha ne sluha ne črke. Zato pozor! Tisti, ki ste kupili Outpost in se ga imate namen resneje lotiti, nemudoma pišite Sierri, ki zastonj nudi prenovljen priročnik in disketo z apdejtom. Če pa špil šele nameravate kupiti, pa bodite pozorni na nalepko Updated Version, ki mora biti na škatli.

ŠPONOMETER

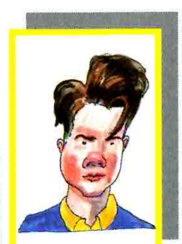



Sneta Sekira


Konzul


Febo


Jumping Jack


Jure

UVODNIK

Zaradi takih in drugačnih reorganizacij in transakcij, arhaičnega misticizma, postsocialistične monetarne politike in sanitarnih ukrepov Joker zamuja. Od tega seveda nima nihče niti najmanjše koristi, najbolj pa ste seveda prizadeti bralci. Kot novi glavni in odgovorni urednik vam dajem besedo, da bom od sedaj naprej naredil vse, kar bo v moji moči, da se to ne bo več zgodilo.

Sicer pa je vseeno, kaj je bilo. Glavno je, da imate v rokah 15. številko. V njej sicer ne boste našli nobenih revolucionarnih sprememb, koncept namreč nameravamo spremeniti (to pomeni izboljšati) z naslednjo 16. številko, gotovo pa je notri kup stvari, ki vas zanimajo. Razširili smo obseg rubrike Prihaja, kjer boste kot doslej lahko sledili napovedanim igram in še čem. Za hit meseca smo tokrat izbrali Legendovo igro Superhero League of Hoboken. Sicer je dobila igra nižjo oceno kot na primer Originov System Shock, toda vseeno je nekaj novega in osvežujočega, predvsem pa namenjena širšemu krogu. Prav tako se lahko pohvalimo z Microsoftovim Space Simulatorjem, Sierrinim Lode Runnerjem in Battle Buggsi, Oceanovo strategijo Central Inteligence, Originovim System Shockom, prvo simulacijo v visoki ločljivosti Overlordom... Majhno razočaranje je Bethesdina Delta V in Ishar 3, toda na napakah se tudi programerji učijo. Pozabili nismo niti na amigaše, katerim Sneta Sekira tokrat predstavlja pustolovščino Universe in najnovejšo Corovo arkado Skeleton Krew. Mogoče se boste vprašali, zakaj nimamo opisa Dooma 2. Čisto preprosto zato, ker v času tiska še ni izšel. Na prodajnih mestih se je pojavil točno desetega oktobra (v prejšnjem Jokerju je prišlo do napake, ko smo napisali, da je Doomsday 18. oktobra). Ne razumem, kako lahko druge revije, naše in tuje, (in ni jih malo) opisujejo igre, ki sploh še niso izšle. Pri tem se naslanjajo na demo ali beta verzije in predpremiere založnikov. To se meni zdi kratko malo nategovanje bralcev. Tudi mi bi lahko na primer napisali dve strani o Wing Commanderju 3. Ni problema, materijala imamo dosti. Toda, kaj, ko ves vesoljni svet ve, da ne bo izšel pred Božičem.

Kakorkoli že, mi se trudimo za vas, vi pa nam prosim pišite s svojimi odmevi, željami, komentarji, kuharskimi recepti, vprašanji in kritikami.

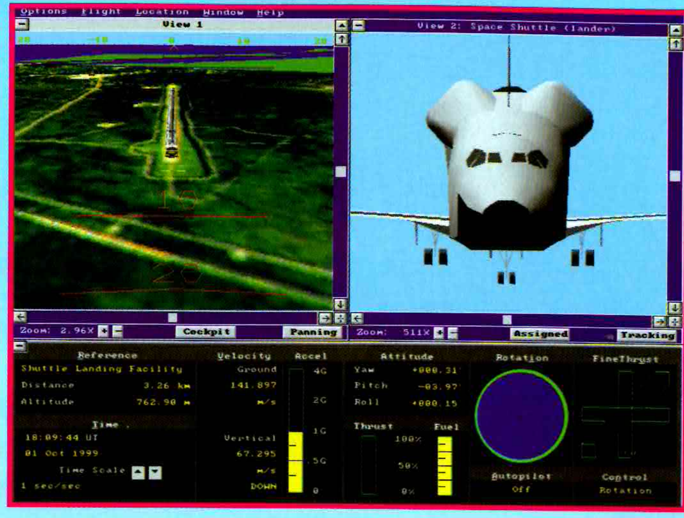


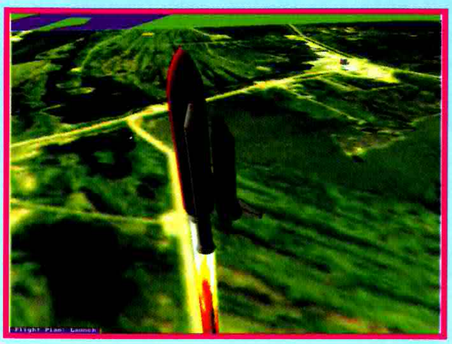
David Tomšič

Microsoft Space Simulator

Microsoftovci letijo v nebo. In še dlje. Po zelo uspešnem Flight Simulatorju 5 so fantje najbrž postali prevzetni in si rekli: "Kaj hudirja se sploh pojamo po Zemlji. Nebo vendar ni ovira!" In nastal je Space Simulator, najpopolnejša simulacija vesoljskih poletov na osebnih računalnikih.

Space Simulator je ena tistih simulacij, ki poskuša biti vse v enem in ji to v pretežni meri tudi uspeva. Program namreč ponuja opravljanje poprej zastavljenih nalog (pristanek Apolla na Mesecu, na primer), kreiranje svojih, proste polete in celo celo opazovanje





čudežev vesolja skozi teleskop. A tudi če izberete misijo, katere cilj je, denimo, spojitev z vesoljsko postajo, lahko tega mirno zanemarite in odfrčite naokoli po svoje - program vam tega tudi slučajno ne bo zameril. Če ste bolj natančne narave, pa se lahko na treh težavnostnih stopnjah v nedogled zafrkavate s pristanki, spojitvami, vzleti, pristanki in podobnimi simulacijskimi sladkorčki. Plovil je v igri dovolj, od neuglednih transporterjev prek shuttla in z raketnim nahrbtnikom oprtanega vesoljca do lovca, ki ga bodo izdelali šele po letu 2000, prav tako lokacij. Avtorji so se potrudili in v program vnesli naš sončni sistem (do stopinje natančno, prosim), pa še nekaj bližjih ozvezdij in sploh vse, kar so lahko izpulili Nasinim kartografom. Tako se lahko v Space Simulatorju sledite Halleyjemu kometu na poti do sonca, na Marsu pristanete na najnovejši postaji, premešate Saturnove prstane, se skrijete v Jupiterjevi senci in mimo Plutona zdrvite v medzvezdni prostor, potem pa naravnost do Alphe Centauri in njenih planetičev (lahko tudi v realnem času, če zmorete poravnati račun za elektriko). Lahko pa preprosto ostanete na Zemlji, sedete za teleskop in si ogledujete vesolje. Zanimivosti je gotovo dovolj.

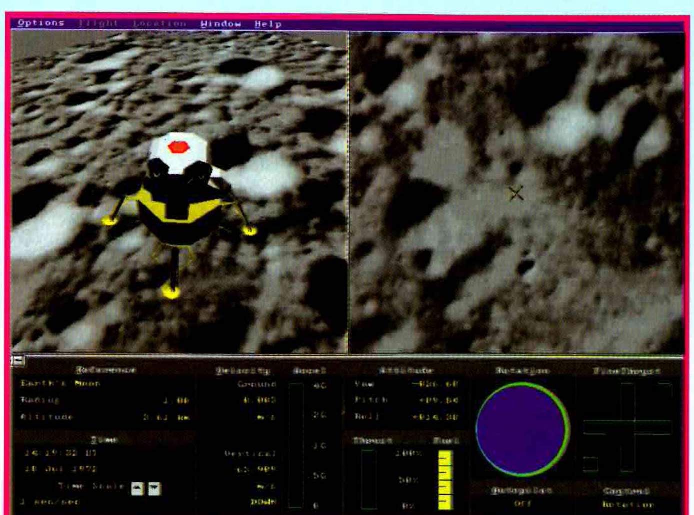
Program teče v fantastični grafiki SVGA 800*600, če le imate dovolj močan računalnik. V DX2/66 z 8 MB je Microsoftovo letanje po vesolju pravi užitek, kak šibkejši 486 bo najbrže bolje opravil s 640*480 (še vedno odlično), 386karji pa se boste morali žal zadovoljiti z običajno ločljivostjo VGA, ki pa tudi ni slaba. Z zvočno kartico pa vas bo na poti spremljal kup znanih melodij, med katerimi je tudi Straussov valček Na lepi modri Donavi, klasika iz Odiseje 2001. Ob ugasnjeni luči in dobrih zvočnikih se boste počutili kot tam zunaj. Pazljivejši ste najbrž opazili, da nisem za Space Simulator niti enkrat uporabil termina igra. To je namreč popolnoma resen simulator vesoljskih poletov, vesoljskih poletov in samo vesoljskih poletov (kot je Flight Simulator čisto resen simulator letenja, letenja in samo letenja), ki se ne ukvarja s kakimi plebejskimi streljanji vesoljčkov in če nimate radi, da odfrčite do Urana, če malo močneje pohodite plin, potem ostanite pri TIE Fighterju, saj se vam bo Space Simulator zagotovo zagnusil na prvi in drugi pogled (komentar 80% mojih kolegov ob nalaganju programa: pa ne spet ta dolgčas!). Uživanje v realističnem prikazu vesolja in preprosto letanje po njem ob milozvočju dunajskega valčka je pač čisto iz drugega vica.

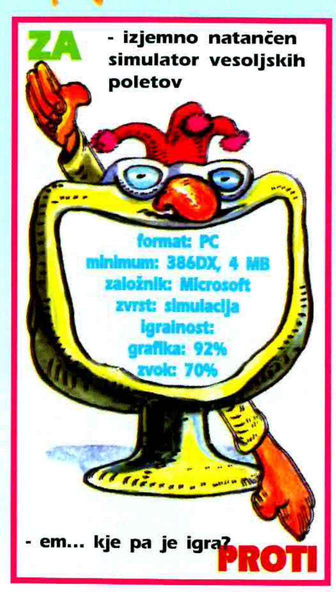
Sneta sekira





85



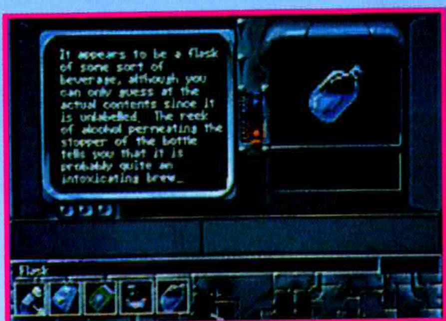


Universe 69

Universe je še ena tistih iger, ki so jih napovedovali z velikim pompom, potem pa se je izkazalo, da vse le ni tako rožnato, kot so govorili avtorji. Ralph Morr in Gary Antcliffe sta Universu pred izidom namreč prilepila etiketo igre z veliko igralnosti in odlično grafiko. Obe trditvi sta nekoliko iz trte izviti.







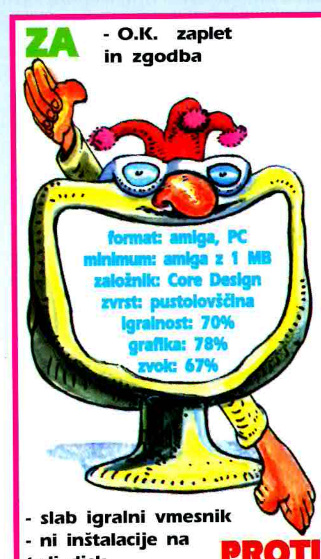
Universe je naslednica Corove pustolovščine Curse of Enchantia, ki je imela sicer čisto v redu zaplet in zgodbo, a obupen igralni vmesnik. Ampak avtorjem so šle pritožbe očitno skozi eno uho noter, skozi drugega ven in rezultat je avantura... no... ki ima čisto v redu zaplet in zgodbo (ta govori o izgubljencu Borisu, ki se po nesreči v stričevem laboratoriju znajde v paralelnem vesolju, ki mu vlada imperator Meiamises, zlobnež, ki si hoče podjarmiti miroljubne Mekaliene), a obupen igralni vmesnik. V času, ko moderne pustolovščine za ravnanje s predmeti uporabljajo brezikonski vmesnik - vse lahko postorite z miškinima gumboma (Beneath a Steel Sky, Sam and Max), se Universe otepa s kakimi petnajstimi ikonami v slogu kombiniraj, skoči, pojej, obleci. In če k temu dodate še, da morate klikati po zaslonu kot zmešani, saj vam program uporabnih predmetov ne pokaže ali označi sam, je jasno, da boste več časa porabili za dajanje z ikonami in iskanjem tapravih predmetov kot reševanjem ugank. Škoda, kajti te so večinoma zastavljene kar logično (razen bedarij z "napadanjem" vrat in podobnim), igra pa je sestavljena iz sekcij, ki jih ni treba opraviti po vrsti, tako da imate pri reševanju delno proste roke.



Druga past je trditev o odlični grafiki. Ta je sicer dobra, ampak pretiravati pa res ni treba. Reklame so namreč trobile o 256 barvah na amigi 500, a Universe ni ne na prvi ne na drugi pogled boljši kot 32-barvni Beneath a Steel Sky. Paleta barv je pa tako ali tako po bladerunnerjevsko omejena na odtenke črne in modre. Brrrr. Vse skupaj pa je spravljeno na šestih disketah, ki se, kajpak, seveda, absolutno logično, vsekakor, stupid me, ne dajo prenesti na trdi disk. Ja, sem pa res kreten, kdo je pa že slišal o avanturi, ki bi šla na HD?! Evo, takoj zdaj si grem razbit glavo... Universe je sicer spodobna avantura, vse tisto, kar so Corovci obljubljali, da bo, pa čisto zagotovo ni. (Krc!)

Sneta sekira







Overlord

88

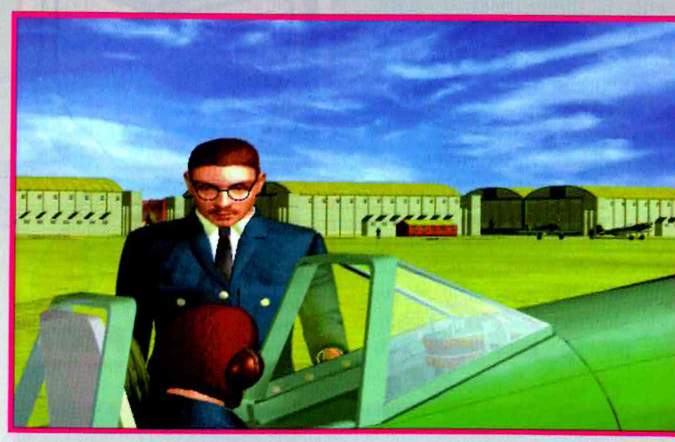
Ker ljudje radi razvežejo mošnjičke za stvari, ki jih spomnijo na kak znan dogodek, še posebej, če je ta ravno blizu na koledarju, se založniki kajpak trudijo izdajati igre ravno o pravem času - poglejte samo naval nogometnih simulacij zaradi svetovnega prvenstva. Na isto struno so zaigrali tudi pri Virginu in pognali propelerje Rowanovi simulaciji Overlord, ki temelji na zavezniški invaziji na Normandijo leta 1944. A čeprav je letos ravno petdeseta obletnica te vojaške operacije, Overlord ne bo uspešen samo zaradi pravočasne izdaje.



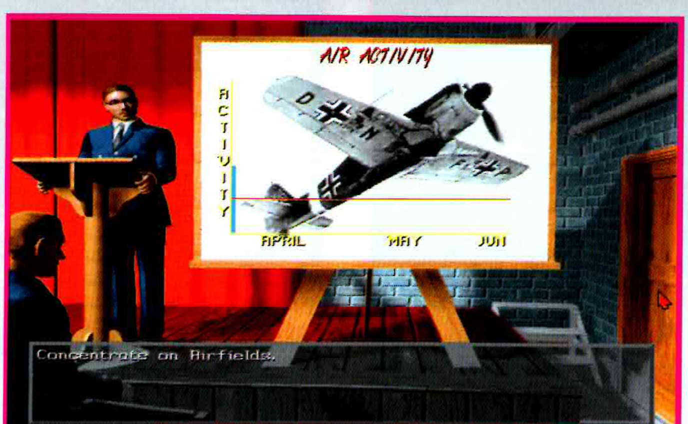
Overlord je izredno dobro narejena simulacija in precej spominja na MicroProseove izdelke - misije namreč niso fiksne, ampak se spreminjajo vsakič, ko igrate, in so odvisne od trenutnih dogajanj. Če vam, na primer, ne uspe podreti nekega mostu, bodo čezenj še vedno veselo vozili tovornjaki in naslednjih pet dni se boste zafrkavali z mitraljiranjem pehote, čeprav bi bili že lahko blizu zmagi, ker bi nasprotnikom zmanjkalo mož in zalog. Fino je, da so tipi nalog odvisni od eskadrilje, ki jo izberete in tako lahko v programu uživajo različni tipi igralcev. Tisti s spitfiri bodo večinoma čistili zračni prostor v napetih letalskih dvobojih, typhoonarji bombardirali kot za stavo, piloti moskitov pa spremljali bombnike in izvajali večnamenske misije. S tem, ko invazija napreduje, se spreminja tudi vaša vloga v njej - od izvidniškega frčanja z angleške na francosko obalo in nazaj (pripravljanje terena) do letenja v flaku med prodiranjem do Berlina. Program "svoje" tri vrste letal odlično simulira, težavnostna stopnja in posamezne opcije pa se dajo poljubno nastaviti.

Najboljša stvar v Overlordu pa je, da lahko program poganjate v običajni grafiki VGA 320*200 ali pa v čudoviti ločljivosti SVGA 640*480 pik v 256 barvah. V prvi ima program čisto spodobno grafiko s teksturami in poligoni, podobno 1942: Pacific Air War, SVGA pa... Zares super natančno, saj se na letalih razločijo tudi najmanjše podrobnosti, celo prosojno vrtenje propelerja. Boste pa za to morali plačati ceno - kakih 2000 mark.





Brez 486DX/33 in (obvezno) grafične kartice na krajevnem vodilu je namreč bolje, da z vključenimi podrobnostmi, ki naredijo Overlorda lepšega tudi od doslej najlepšega Pacific Strika, niti poskušate ne igrati. Preveč krc-krc-krc se bo vse skupaj premikalo.

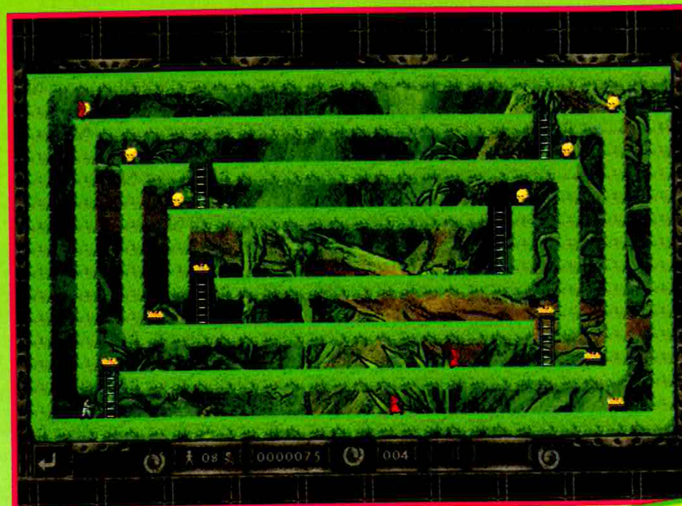


Čeprav v Overlordu ne morete leteti na nemški strani in simulacija v nizki ločljivosti izgubi precej siceršnjega blišča, te igre na svojem disku ne sme pogrešati noben ljubitelj računalniškega letalstva.

Sneta sekira

Lode Runner: The Legend Returns

Davnega leta 1982 je na Commodorju 64 obstajala igra z naslovom Lode Runner. In kot pravijo pri Sierri, je bila to največja uspešnica tistega časa, prodajana v milijonih. Dvanajst let po izvirniku pa so se Dynamixovci odločili legendo predstaviti tudi zdajšnji zdolgočaseni generaciji. Originalnega muzejskega rudniškega tekalca sicer nisem nikoli videl, prav gotovo pa se ni mogel šopiriti z dvestošestinpetdesetimi barvami v visoki ločljivosti in orkestersko muziko.



Lode Runner je čistokrvna arkadna igra, pri kateri možgani opravljajo samo funkcijo trzanja prstov po tipkovnici ali igralnem štapiču. Špil je sestavljen iz petnajstih različnih podzemnih svetov (scenarijev), od katerih ima vsak po deset stopenj. Cilj stopnje je, da preko lestev, vrvi, ploščadi in ostale platformske šare poberete vse dragocenosti (dragulji, zlato). Pri tem se morate paziti samo norih menihov, ki jim ni prav nič do tega, da jo vi popihate z njihovim (prav tako ukradenim) zakladom. Vaša zvesta prijateljica je laserska pištola, s katero pa meniha ne ubijete, saj streljate samo v tla. Skozi luknjo se lahko spustite nivo nižje ali pa pade skoznjo sovražnik. Obstajajo pa še kupi drugačnih pomagal, kot so vedra z lepilom, bombe, vrvi, topovi...

Poleg originalnih 150 nivojev je v igro vključen še Game Generator, orodje, s katerim sestavljate svoje ploščadi in lojtrce. Prav tako je dobrodošla možnost igranja dveh igralcev hkrati.

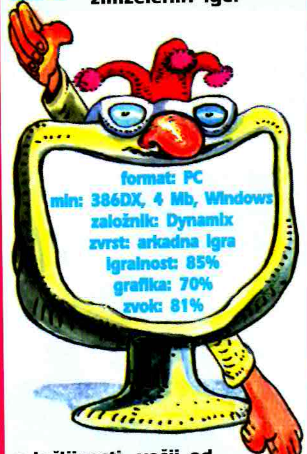
Treba pa je razumeti nekaj; Lode Runner ni igra, kot so na primer pustolovščine ali frpji, katere igramo in uživamo v super atmosferi, grafiki, animaciji, zvoku, zgodbi... Daleč od tega. Lode Runner je igra za sprostitev po petumem resnem delu z računalnikom. Igra, ki se jo igra po nekaj stopenj na dan in ki je ravno prav lahka in težka hkrati, da ne postane dolgčas.

Za motivacijo pa so na vsakih petnajst stopenj vključeni animirani inserti. V igri obstaja tudi goljufivi način za preskakovanje nivojev, toda takrat animacij ne bo!

Febo

80

ZA - ena redkih zimzelenih iger

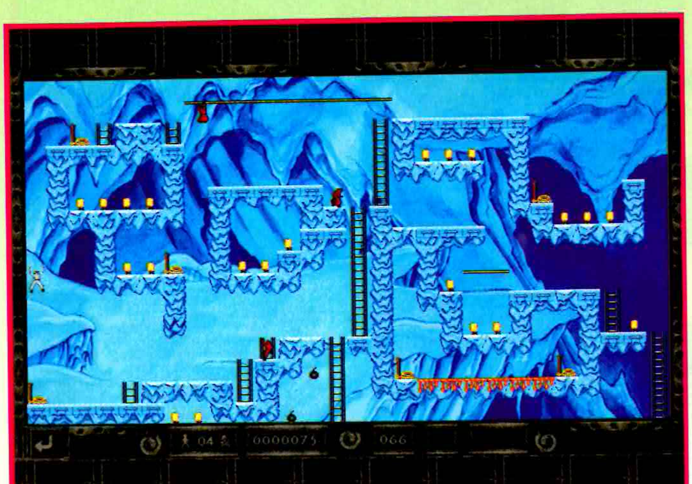


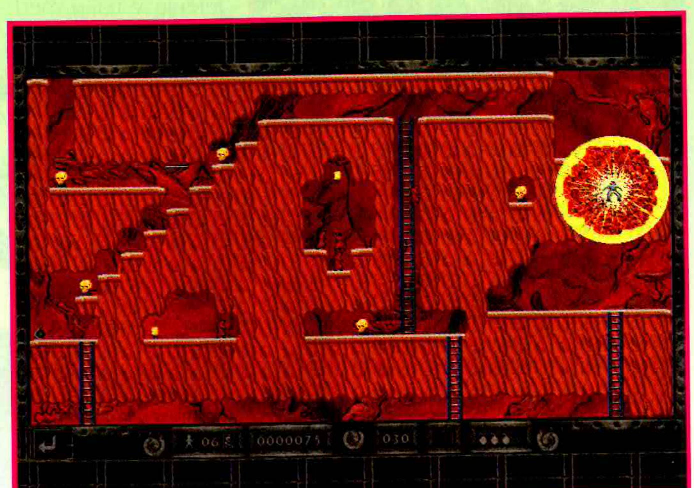
v ločljivosti, večji od 640x480, je vse skupaj premajhno **PROTI**

Veliki triki majhnega možicija

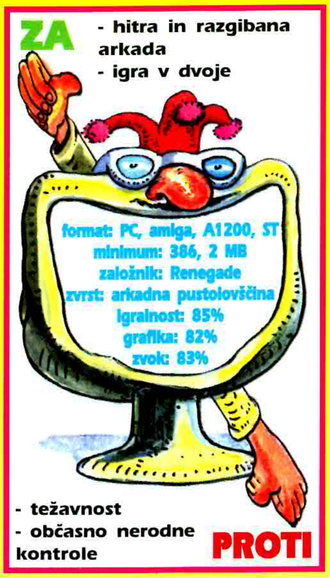








The Chaos Engine



82



Nekateri si pa res vzamejo čas. The Chaos Engine so Bitmap Brothers naredili za amigo kaki dve leti nazaj in prav kmalu obljubili, da bo pa PC verzija nared zdaj zdaj. Potem so sprogramirali različico za amigo 1200, o pecejaški pa niti sličice niti zvokca. Pred tremi meseci so rekli "Zdaj bo pa res, no problemo," revijam poslali dva, tri posnetke zaslonov - ter šli do jeseni na pivo. Najbrž se moramo za končno verzijo zahvaliti kaki sitni ženi, ki ni pustila, da bi jo mož varal s steklenico lagerja in izbrala manjše zlo - računalnik... Kakorkoli že, The Chaos Engine je zvesta predelava amiginega megahita z vsemi stopnjami, sovražniki in kroglami vred. Z dvema najemniškima bojevnikoma (če igrate sami, enega vodi računalnik) bo treba fentati nekakšen podivjan kompjuter (apropo manjše zlo...) in tako osvoboditi vse štiri svetove, ki jih je mašina posejala z iztrebljenja vredno golaznijo, zaklenjenimi vrati, ustreznimi ključi (precej butasta mašina, če mene vprašate), dodatnimi orožji in podobnim. Vsak od šestih najemnikov ima v ta namen oprtano osnovno orožje plus posebnega, fantje pa se poleg po facah razlikujejo tudi po gibčnosti in ceni. Denar, ki ga poberate med potjo, namreč ne potuje v pikapolonico, ampak v žepe najemnikov, ki kar naprej potrebujejo nekaj novega - moč, spretnost, naboje, kokto, dodatno življenje... To slednje je hkrati najbolj pomembna stvar v igri, kajti kljub možnosti nadaljevanja z geslom je ta hitra in razgibana igra hkrati tudi skrajno zafrknjena - energije manjka kot piva poleti, gnusob, ki jim bi prijala najemniška pečenka, dobesedno mrgoli, pa še kontrole so malo nerodne. Če namreč igrate s tipkovnico, ne morete hoditi diagonalno gor in hkrati streljati, marveč morate za tak podvig spustiti eno od smernih tipk, vaš lik pa se zato skoraj redno obrne v pritisnjeno smer in ne v diagonalo. Lotevati se tovrstnih arkad z analogno igralno palico je pa tako ali tako svojevrstna telovadba. Še najbolje bo, da si omislite digitalno palico in prijateljevo / prijateljičino pomoč ter da dotične svetove v kakem tednu otrebita skupaj. V dvoje je laže.





Sneta sekira

Skeleton Krew

83



Skeleton crew pomeni v angleščini najpomembnejše moštvo, posadko, ki drži ladjo nad gladino (figurativno). Skupina najemnikov, ki sliši na to ime, je v novi Corovi arkadi prav to, morje pa je Deadly Enforcement Aggressive Destruction Incorporated alias DEAD Inc., kompanija zlobnežev, ki ji presednikuje najzlobnovitejši Moribund Kadaver. Barabe so zasedle vitalno kriogenično tovarno na robu mesta, kar pa je šele začetek. Prihodnost mesta je tako na ramenih treh Krewovcev.

Saj ne da bi tipi pod pezo kaj trpeli. Core je namreč v igro vrgel najtrše in najneizprosnejše najemnike sploh in jih povrhu opremil s kiborškimi oklepi, motoriziranimi nogami in rokami ter veeeeeeeelikimi puškami. V čudoviti izometrični 3D grafiki v načinu PAL ki sega čez cel zaslon, in popolnoma gladkim pomikanjem zaslona (končno nekaj za AGA in MC68020 zobe A1200!) se tako dva fanta in dekle odpravijo na prvo od šestih velikih stopenj, ki jih je treba očistiti nesnage v obliki navadnih, nenavadnih in absolutno norih sovragov in šefov. Treba je, skratka, postreliti vse, kar se premika, leži ali transportira naokoli, razsuvati vrata, računalnike in zidove ter včasih celo premišljati, kaj naj bo naslednja poteza. Razna stikala, dvigala in podobna šara so včasih čisto na drugem koncu ali pa so (nalašč) tako slabo opazna, da jih v žaru bitke mimogrede prezrete.

Res pa je, da boste od začetka bolj mozgali o tem, kako naj svojega kiborga pripravite do tega, da bo šel tja, kamor hočete. Premikate se lahko namreč v osem smeri in v osem smeri tudi streljate - vendar pa se, ko streljate, ne morete obračati, ampak kar polzite v smer, v katero hočete. Kar nekaj vaje bo treba, da se boste na tak sistem navadili.

Ampak Skeleton Krew je vsekakor vreden truda, še posebej, če imate ob sebi prijatelja/prijateljico, ki je navdušen/a nad razbijanjem DEADovcev v dvoje. Vse zbombardirat!

Sneta sekira





Ishar III



Včasih se enim sploh ne da dopovedati. Mojega mačka, ki ga lahko stokrat žvajznem kot kozla in bo še zmeraj hodil v rože scat, rajši ne bom omenjal. Poglejmo na primer Guardiana, ki smo ga likvidirali vsaj šestkrat, ampak bo še kar naprej težil. Gospod Xeen je prav tako podlegel šele v petem delu Might & Magica. In še bi lahko našteval. Tudi francoska firma Silmarils v skozi svojo serijo Ishar, sedaj že trilogijo, vlači enega in istega zlobneža, Shandarja. praktično neomejene. Zakaj bi se matrali z nesmrtnim pošastkom, če se lahko vrnemo v čas, ko je bil še čisto zelo veliko umrljiv? Škoda je le, da se žabarji niso spomnili, da zmaji pokukajo na dan iz jajca. Wohrataxovega bi nato nekje v globoki preteklosti trdo skuhali in zadeva bi bila rešena že v uvodu. Ampak šalo na stran, zmaja je treba demolirati.

Ishar III se vizuelno ni kaj dosti spremenil od Isharja II, ki pa se prav tako ni kaj dosti spremenil od Isharja I, kar vseeno ne moti



Svoje je dobil že v prvem delu, dokončno pa smo ga zradirali z obličja otoka Zach v drugem delu. Ampak vidi ga hudiča, njegov duh še ni šel po gobe. V tretjem delu se tipček reinkarnira in nastopa v podobi nesmrtnega (samo po sebi umevno), ogromnega in nič manj zlobnega zmaja Wohrataxa. Kot krilati močerad namerava s pomočjo svojih starih kaotičnih zaveznikov zavladati deželi Kendoriji. Kaj bo od tega imel, ga v igri žal ne morete vprašati. Sicer pa vaša druščina petih neustrašnih manekenov ni poklicana za spraševanje. Ker so v opletanju z mečem dosti bolj izurjeni kot v sukanju jezika, verbalni boji in ostali diplomatski načini odpadejo. Ampak vseeno ni ravno mačji kašelj ubiti nesmrtnega zmajčka. Še z normalnim bi imel pošten človek težave. Toda v deželi, kjer je copranje vsakdanje opravilo, so možnosti

preveč, saj je čisto soliden FRP v teh sušnih mesecih, ko podobnih iger primanjkuje. Vsebuje čisto vse elemente, ki jih igra te vrste pač mora vsebovati: nekaj malega statistike, čarovnij zvrhan koš, orožja, oklepi, futer, krčme, trgovinice, labirinti in kajpada kupi pridaničev in nebodijihtreba. Dobrodošel je tudi auto-mapping, kar pa ne pomeni avtokarte,temveč samodejno risanje zemljevida, kamor se vrisujejo tudi vsi pomembnejši kraji. Boj ni nobena nova pogruntavščina, pač udrihaj po sovragih z vsemi možnimi sredstvi in upaj, da mu bo škodilo.

Malenkost so avtorji izboljšali muziko in grafiko. Večina oseb in stvorov je digitaliziranih, po pravici povedano pa delujejo precej ploščati.

Kljub temu, da Ishar ne ponuja nič novega, je vseeno glede ene reči izjema. In to je vaša petčlanska odprava, ki se obnaša zelo samovoljno. Če eden od članov med bojem škripne, lahko v prvi krčmi dobite novega. Zanj volijo preostali člani in problem nastane, če je vsaj eden proti. Le-ta ga potem ne bo hotel pozdraviti in ga bo sploh grdo gledal. Kaj rado se vam bo tudi primerilo, da boste v ekipo dobili žensko, v katero se bodo vsi zaljubili in se je potem na noben način ne boste mogli odkrižati (le kaj boste z žensko proti zmaju; žlahta se med seboj ne bo tepla).

Kljub nekaterim kiksom in občasni dolgočasnosti pa je Ishar vsekakor igra, vredna nakupa.

Febo

ZA - soliden FRP z vsemi pripadajočimi rečmi...



format: PC, amiga, ST
minimum: 386DX
založnik: Silmarils
zvrst: igranje domišljijskih vlog
igralnost: 75%
grafika: 73%
zvok: 79%

...ki pa bi jih bilo potebno še dodelati **PROTI**







Riptide

66







Dobrih arkad peceju vedno manjka in dobrodošla je vsaka hiša, ki se ukvarja s njihovim programiranjem, četudi le s programi shareware. In Serch of Dr. Riptide je eden boljših tovrstnih programov, saj za svojih 25 registracijskih dolarjev pobašete arkadno igro s tremi epizodami s skupaj štiriindvajsetimi misijami.

Riptide ima kar izvirno zasnovo: po morjih, prepolnih nevarnosti, ki jih je tjakaj zasejal zlobni Dr. Riptide, tokrat vodite dve podmornici skupaj, ki si medsebojno pomagata. Večja je bolje oborožena in zaščitena, manjša pa se stisne v prehodke, za katerimi so stikala za odpiranje vrat ali priboljški v obliki močnejšega orožja, energije ali denarčkov, ki kupijo prepotrebna življenja. Stopnje niso zastavljene linearno, saj morate dostikrat skozi kak prehod v drug del stopnje, tam prisniti rdeči gumbek in narediti še kak krog, da dobite tisti in tisti ključ, ki odpira tista in tista vrata. Res pa je, da so si stopnje zelo podobne in igra vas bo težko zadržala pred zaslonom do konca vseh misij. Od začetka boste sicer navdušeni nad zelo lepo grafiko, dobrim zvokom (sound blaster) in nasploh izvedbo, ki je na profesionalni ravni, kakršne od programov shareware nismo navajeni. Čez kakih deset stopenj pa se začne vse skupaj preveč ponavljati. Škoda je tudi, da ni načina za dva igralca.

Če ste na tesnem z denarjem in hočete igrati dobro arkado, naj bo Riptide na vrhu vašega nakupovalnega seznama. Če pa se vam po žepih valja še kak osamljen par tolarčkov, pa si namesto Riptida privoščite The Chaos Engine (ali se pa pejte nažret u McDonalda - Febo).

Sneta sekira

ZA - dobra zamisel in izvedba



- enoličnost **PROTI**

Jazz Jackrabbit



88



Dejstvo je, da pisijem manjka dobrih arkad. Predvsem zato, ker njihov hardver do pred kratkim preprosto ni bil sposoben naenkrat obdelovati kopice barv, hitrega premikanja zaslona in ducata gibljivih sličic naenkrat na zaslonu, kar so pogoji za dobro in napeto arkado. PC ima pač samo procesor in basta, pri amigi in konzolah pa za take stvari poskrbijo posebni čipi, ki obdelujejo samo eno, svojo stvar: grafiko, zvok, premikanje zaslona... Zdaj, ko je prišel čas 486 s 4 MB in več pomnilnika, pa se stvari hitro spreminjajo. Pri Epic Megagames so že z Epic Pinball dokazali, da se da s PC-jem narediti dobro arkado, vse do danes pa so se trudili okoli odlične. Jazz Jackrabbit to vsekakor je.

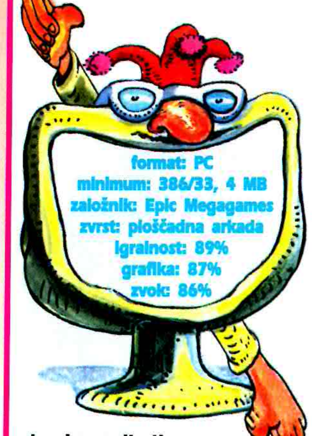
Jazz je pogumen zajček s pošteno zbirko orožja in polno votlino korenja. Manjka mu samo ena stvar: zajklja, s katero bo okopaval vrt in delal majhne zajčke, ki bodo potem okopavali vrt. Ampak tisto pravo, Evo Earlong, mu je ugrabil zlobni želvak, Devan Shell, in jo zaprl zajecve kam. Izbire ni: če Jazz noče večno v prikolici buljiti v sliko svoje ljubezni, mora urno opasati puško in se podvizati, da Devan ne dobi kakih iztirjenih idej o ljubezni med vrstami in rodovi.

Zlobni želvak pa ni preplaval po prežganki. Jazz bo imel na šestih stopnjah precej problemov z želvjimi čeljustmi in kanoni, mesojedimi marjeticami, sovražno nastrojenimi čebelami in ostalo Devonovo menažerijo. V pomoč mu bodo, kot ponavadi, naokoli razmetana (zakaj se nikoli noben negativec ne spomni in naredi čistilne akcije?) orožja, enote energije, ščiti in dodatna življenja. Skratka, Jazz šiba okoli, strelja želvake in ostale bedake ter se ima sploh fino. Precej klasična stvar, torej, če...če tole ne bi bil PC. Saj veste, tista od amigašev prezirana mašina, ki se ji posmehuje vesoljno konzolstvo z atarijevci vred. Megagamovci so se preprosto odločili, da vsem takim zaprejo usta z njihovim lastnim orožjem. Jazz Jackrabbit je pravi koktajl najbolj znanih ploščadnih arkad, s Sonicom 3 in Zoolom 2 na čelu. Naš zajček drvi, skače in se suče v zraku skoraj tako kot Sonic the jež, tube, ki ga sesajo vase in ga po divji vožnji odložijo na drugem koncu stopnje, prav tako, sestava stopenj pa zelo spominja na Zoola 2 (narava, električno-akumulatorska, ...). Res pa je, da to sploh ni tako važno, samo da se dobro igra. In to, primojdunaj, se - stopnje so domiselno sestavljene, velike so in vsebujejo veliko skritih prostorčkov. Grafika je odlična in hitra tudi v 386, na počasnejših strojih trpi le kakovost zvoka. Kot poslastico pa igra vsebuje stopnjo bonus v slogu Super Mario Karta z bombastičnim 3D sukanjem tekstur. Pa še pozicijo lahko posnamete.

Naslednjič, ko se vam bo okoli vogala prisvaljkal kak amigaš ali konzolaš in se spet začel hvaliti, kako de best arkade da ima on, naložite Jazz Jackrabbita in čakajte naslednja dva dneva, da se mu usta končno zadrlesknejo. Kot zadnji udarec pa mu povejte še, da je to preizkusna (shareware) igra in da lahko epizode po mili volji dokupujete. Ti ubogo bitje.

Sneta sekira

ZA - hitra akcija in veliko stopenj



- kopira najbolj znane igre svoje zvrsti **PROTI**

HIT MESECA



System Shock

System Shock je poleg Delte V že druga igra v tej številki Jokerja, katere programerje so navdihnile temačne futuristične zgodbe Williama Gibsona. In glej, skoraj ista je tudi zgodba: skrajno "spreten" heker poskuša leta 2072 prodreti v mrežo največje svetovne korporacije. Žal pa poba prav umetniško zamoči in varnostniki ga odvedejo k podpredsedniku družbe na postajo v orbiti Zemlje. Tam pa ga čaka presenečenje: šefe mu obljubi, da ga bo opremil z najmodernejšim vmesnikom za cyberspace, če mu heker omogoči nadzor nad računalnikom, ki vodi postajo. Alternativa je sprehod po vesolju... brez zaščitne obleke. Delo je tokrat opravljeno brez napak in poba v zameno dobi vmesnik ter pol leta zdravilnega spanca v posebni komori. Ko se zbudi, pa po postaji mrgoli čudnih mutantov in ponorelih robotov, ki so očitno posebej občutljivi na zdravo pamet. Pot do srca glavnega računalnika, Shodana, ki počiva na zadnjem, devetem nivoju in s tem rešitve ter razpleta zgodbe je kajpak dolga, dolga...



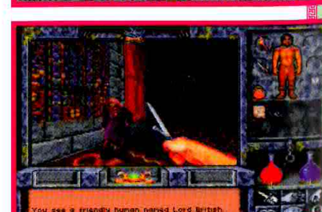
System Shock so napisali pri Looking Glass Technologies, hiši, v kateri so naredili tudi najboljšo FRP-jko vseh časov, Ultimo Underworld 2. To se pozna na vsakem koraku. Čeprav je SS igra s futurističim cyberpunkovskim scenarijem, UW2 pa se odvija v srednjeveškem fantazijskem svetu, je tudi System Shock izjemno natančno narejena zmes akcije in logike - pobijanja nasprotnikov in reševanja ugank in zank. Obe plati igre sta enako poudarjeni: prav tako, kot se morate kar naprej tepsti z mutanti in roboti ter iskati orožja, strelivo in prvo pomoč, bo treba pošteno razmigati možgančke ob stikalih, ki odpirajo ta in ta vrata, sestavljankah, ki odprejo tisti in tisti prehod, uporabljanju pravih vstopnih kartic in podobnih zadevah. Zares, če vesoljske kanone in mutante zamenjate z meči in škrati, postane System Shock prava Ultima Underworld 3.

Avtorji pa se niso zadovoljili samo s tem. Warren Spector, ustvarjalec Ultime Underworld in kompanija so se namreč namenili ustvariti čisto pravi 3D svet, kakršnega računalniške igre še niso poznale, in to jim je tudi uspelo. Kot pri Ultimi Underworld lahko v System Shocku ne samo hodite, ampak tudi skačete in letate naokoli, poleg tega pa po novem še gledate gor in dol ter levo in desno, počepate, nagibate telo, se plazite po vseh štirih in hkrati opazujete luči na stropu... skratka, praktično vse, kar lahko počnete v resničnem svetu. Temu so prilagojeni tudi tipi ugank in mesta, kjer so skriti predmeti in sovražniki - marsikak važen podatek je za kakim stolom ali v podhodu, kamor se morate dobesedno splaziti. Za to, da je vse skupaj dovolj verjetno, pa poskrbi odlična grafika, ki je a) popolnoma teksturna (vsi poligoni so prekriti), in b) zaresna 3D - objekti in liki imajo tri dimenzije, program pa jih senči v realnem času (res je v ločljivosti VGA videti vse skupaj precej kockasto, ampak če bi SS napisali v SVGA, potem bi namesto zdajšnjih 30 rabili 60 MB diska ali CD-ROM, in pentiuma). Svoje prispeva tudi dober zvok z glasbenim sistemom, ki predvaja divjo glasbo, ko ste v nevarnosti ali se vam mudi in pomirjujoče melodijice, ko lahko počijete.

Posladek pa je, da se lahko priključite v cybervesolje.







Pri Looking Glass so se zares potrudili. Glede na to, da bi lahko mirno, z istim programom in strukturo naredili Ultimo Underworld 3 in brez težav mastno zaslužili, je mega pohvalno, da so ustvarili nekaj novega. 3D svet, kot ga ima System Shock, je najpopolnejši v tovrstnih igrah do sedaj in po tej plati igra prekaša tako obe Ultimi Underworld kot Dooma. Najlepše pa je, da je System Shock tudi pravi užitek igrati, saj je zmes akcije in razmišljanja vsaj tako dodelana kot v UW2, če ne celo bolj. Fantastična igra, skratka - če imate dovolj močan računalnik in imate poleg žilice za mesarjenje sovragov a la Doom tudi dovolj sivih celic, jo kupite brez omahovanja.

94



Ta del igre je sicer grafično skrajno preprost (nekaj vektorjev in poligonov), daje pa občutek realnosti in poskrbi, da ni premikanje stikal in iskanje kod ne postane moreče - uganke so sicer zamišljene izredno dobro, vseeno pa se vsega skupaj po nekaj urah malo naveličate. Sekvenca s cybervesoljem dolgčas dobesedno razbije, saj je drugačna od vsega, kar v igri vidite. In ko temu dodate še branje elektronske pošte z digitaliziranimi fotkami oseb, ki so vam jo pustile, temačna sporočila in opozorila glavnega računalnika, kup cyberpunkovskih orožij in orodij ter futuristično zdravljenje s hormoni, ki imajo lahko tudi stranske učinke, dobite igro, ki res ne more biti dolgočasna.

System Shock je fantastična akcijska pustolovščina z zares izjemnim vzdušjem (samo še pri Doomu sem, čeprav sem dobro vedel, da imam pred sabo monitor, čisto nagonsko stegoval vrat, da bi videl prek kakega roba in se nagibal v levo, ko sem tja hodil...), dogaja se v pravem 3D svetu in izjemno spominja na navidezno resničnost - samo še svoje telo bi morali premikati enako z junakovim, pa bi bil občutek popoln. Tudi igra se kot pesem, zmes akcije in ugank je izredno dodelana, pa še težavnostno stopnjo lahko določate za boj, cyberspace, uganke in kompleksnost scenarija posebej. Pa igralni vmesnik je prijazen... pa pomoč je na liniji... pa samodejno kartiranje je kot v UW2... pa zgodba se odvija kot filmska...

Za vse to pa boste morali plačati ceno. Pri System Shocku s 386/40 nimate kaj praskati; za normalno hitro igranje (brez grozno počasnega premikanja zaslona in zamud pri branju s trdega diska) namreč potrebujete najmanj 486DX/33 z grafično kartico na krajevnem vodilu in 8 MB (1-2 MB za smartdrive ali kak drug program za medpomnilnik, sicer program kar naprej praska po disku). Igro smo preizkusili v 486DX/40 s 4 MB in kartico VLB in nismo bili najbolj zadovoljni, še posebej ne pri celozaslonskem načinu. Šele v 486DX2/66 z 8 MB in kartico VLB System Shock steče tako, kot je treba.

Sneta sekira



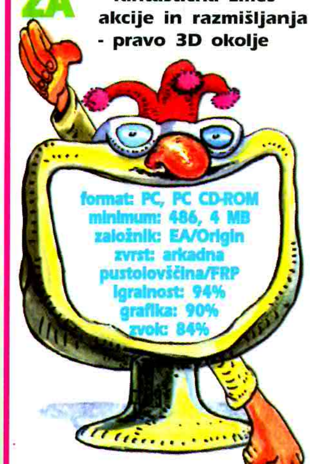








ZA
- fantastična zmes akcije in razmišljanja
- pravo 3D okolje



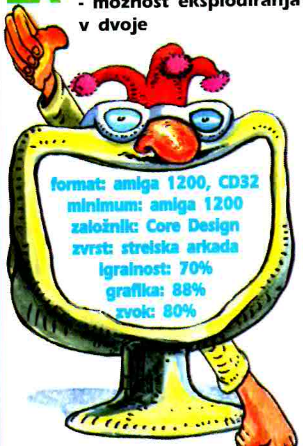
PROTI
hardversko nezaslišano zahtevna igra

Banshee

79



ZA
- čudovita grafika AGA
- možnost eksplodiranja v dvoje



- enoličnost in leseni sovražniki

PROTI

Leto X, imena smo spremenili, da bi zaščitili nedolžne. Hudobec Marela se poloti Zemlje in pogumni pozitivec Pašteta postane prvi pobič prinašajoč penasto pivo... ma ne to... aha, tukaj je: ki se lahko s svojim avionom lahko postavi po robu staremu železu, ki ga je Marelič poslal na naš preljubi planet. Paštetino letalo, ki sumljivo spominja na Kruh, se kot ponavadi imenuje Brusnična marmelada in lahko ponese še pa še svinca & jekla, pri vsem tem pa dela še lupinge, s katerimi še dodatno zmede že tako zmedenega Mariomareliča, da lahko ta svoje daljinsko vodene strojčke in podložniške vojačke pošilja naokoli le še v geometrijsko pravilnih črtah in formacijah.

Banshee je navzgor-leteča, levo-in-desno se premikajoča in dobrotepobirajoča strelska arkada iz Corovih delavnic, ki še kako spomni na SWIV in 1942 in ima vse, kar take vrste igri pritiče. Tu so najrazličnejši sovražniki na zemlji, nebu in v morju, jetični šefi na koncu stopenj, izboljšave, energija in življenja, ki se jih da pobrati. Posebna poslastica je odlična grafika AGA z mnogimi posebnimi učinki (dež, megla, mrak), zaradi katerih je monitor vaše amige 1200 videti kot zaslon kakega igralnega avtomata, raztura pa tudi zvok. Najlepše pa je, ko za palico v prvem portu zgrabi kolega - prava veselica z ognjemetom (dobesedno).



Bo pa kak manj potrpežljiv in bolj bister kolega kmalu sit grafike & zvoka in se mu bo zazdelo, da so tile sovražniki pa le malo preneumni in da letajo, vozijo in tekajo čez zaslon v skoraj samih pravilnih črtah in kotih ter da je deseta eskadrilja zapovrstjo, ki prileti proti vama v preznanem vzorcu V, pa že preveč. Pa prvi šef je tudi neumen kot le kaj, pa drugi tudi, pa strojevodje so slepi, pa kapitani podmornic vodenoglavi, pa tako dalje. Pa pravi prijatelj: "Prosim preluknjaj palubo, podri palisade, prerešetaj poročnika pa pojdeva preč, Planetoids preigrat!" Prav!

Banshee je sicer že zaradi odlične grafike vreden vsaj ene igre, če ste v paru s kakim manj prisebnim frendom, pa tudi večih, bosta pa oba enoličnega nabijanja po glupih sovragih najbrž kmalu sita. Dokler traja, pa prijetno pobijanje!

Sneta sekira

Bump 'n' Burn

85

ZA
- Lotusovske dirke v odlični risankasti obleki



- zamudno nalaganje z disket - ni inštalacije na trdi disk

PROTI

Naj vam kar takoj povem, da sem v Bump 'n' Burnu res užival. Igra šiba kot Lotus, je napeta kot jermen pri motorju, zaradi norih orožij, s katerimi poskušajo vozniki drug drugega spraviti s proge in zabavne grafike pa se med igranjem vsaj smehljaš, če ne celo režiš na vsa usta. Grandslamovci so namreč delno uporabili recept SNES-ovega Super Mario Karta, ki je daleč najbolj zabavna simulacija vožnje na konzolah: veliki tipi v majhnih avtih, stripovska grafika in hitra akcija. Pojate se po osmih (7+1) progah, ki so vse po vrsti razgibane, polne ovir in posejane z denarčki in zvezdicami. Te se, ko jih imate dovolj, spremenijo v kako čisto tretjo stvar, ki jo nato vržete mimodrvečemu v glavo ali ga zavijete v oblak dima, da ubožec podere tri drevesa in kravo, preden se ustavi. Vi pa frrrrr! naprej, še olje na progo in fijuuuu! v cilj, medtem ko se nasprotniki prdeč drenjajo za vami. Čista poezija.

Bombastično čista grafika in odlična glasba pa žal zaradi slabe organizacije podatkov zahtevata svoj davek - nenehno menjavanje šestih disket, kolikor jih program zaseda. Za vsako reč igra namreč zapraska po dedejki in kar naprej lačno zahteva "Insert disk X", kjer X ni nikoli enak številki tiste diskete, ki jo imate trenutno v pogonu. Pravi bodybuilding. Za trdi disk pa avtorji seveda niso še nikoli slišali. Mater, sem si zaželel, da bi med ustvarjanjem Bump 'n' Burna imeli zbirnik in DPaint na tridesetih disketah, ki bi jih morali stalno menjavati. Ha!





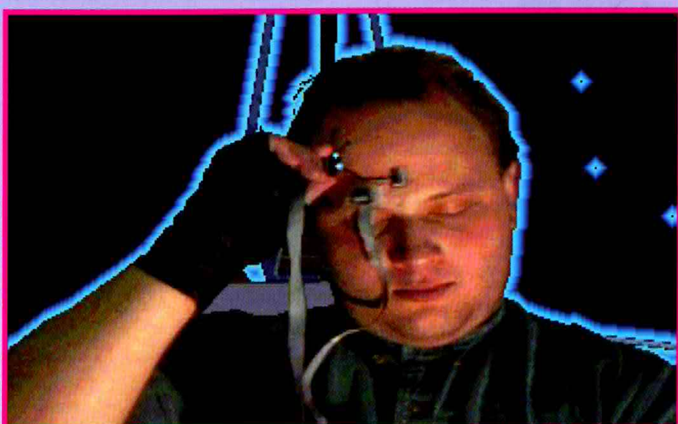
Bump 'n' Burn sicer ni Super Mario Kart na prijateljici, saj lahko vozite samo po progi, zaslon pa se tudi slučajno ne obrača in suče, kot to dela SNES-ov Mode 7, je pa vsekakor izjemno zabavna in lepo narejena dirkaška igra s prvovrstno grafiko. Če le ne bi bilo toliko menjavanja disket...

Sneta sekira

Delta V



Ko bi William Gibson vedel, kakšne navdihe bodo dobili ljudje po branju njegovega Neuromancerja, bi svojo idejo o kibernetični prihodnosti patentiral in krepko zaščitili. On je namreč tisti tič, ki si je izmislil futurističen scenarij imenovan cyberfuture, v katerem je vse zelo cyberpunk, folk se okoli vozi z cyberbikes, pije cyberbeer in je sploh življenje cybercool. Ti je dolgčas? Ni problema. Iz računalnika potegneš žico in si jo vtakneš v poseben cybermodul v tintari in že si v cyberspacu, kjer lahko počneš kar ti srce poželi (če ga še imaš, seveda). S takimi kulisami je bilo posnetih vsaj ducat filmov, iger pa še dvakrat toliko. Zadnja prihaja od avtorjev Terminatorja in Arene in nosi naslov Delta V, kar se ne prebere 'deltav' ali 'delta ve' temveč 'delta fajv'.



75

Kaj se v igri dogaja, poskuša razložiti uvod, ampak žal ni ravno prepričljiv. S svojo domišljijo sem dojel naslednja dejstva: ogromne družbe (v letu 2306, da se razumemo) hočejo zaščititi svoje podatke, ki jih v ogromnih računalniških sistemih pirati nenehno kradejo in jih za mastne peneze prodajajo. Zato je postal zelo dobičkonosen posel testiranje mrežnih varovalnih sistemov, uničevanje gusarjev in seveda kradenje informacij konkurenci. In eden takšnih netrunnerjev ste tudi vi. Ko se vašemu delodajalcu zahoče, si vtaknete glavo v štekar in že ste v virtualnem plovilu, ki s svetlobno hitrostjo drvi po lepo narejenem kanalu polnem ovir, sovražnikov in koristnih podatkov. Malo težko razumljiva in zakomplicirana zgodba, kar je pa vseeno, saj je zaplet za igre te vrste najmanj pomemben.

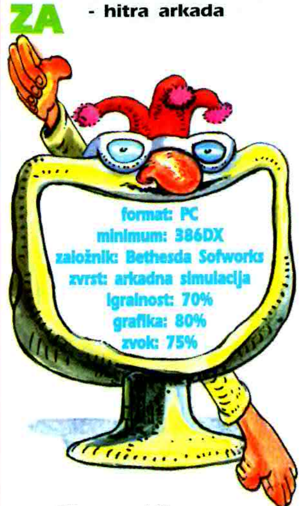
Igra je razdeljena na ogromno število misij, ki si žal sledijo linearno. To pomeni, če pri eni ne uspete, se morate pač toliko časa matrati, da vam uspe. Vsaka od misij ima svoj cilj. Pri nekaterih morate uničiti šest modrih deltoidov, pri ostalih pa zelene trikontničke. Tega sicer ne vzeti dobesedno, je pa zelo blizu resnice. Namreč, Delta V je zanimiva igra za nekaj misij. Solidna grafika, dobra atmosfera, predvsem pa nekaj novega. Problem je v vse prej kot raznolikosti misij. Razlike so le v barvi kanala in obliki cilja, ki ga morate uničiti. Malo več vzdušja v igro prinesejo novotarije, s katerimi lahko opremite vozilce, toda vseeno postane stvar (pre)kmalu dolgočasna. Drvenje z neustavljivo ladjico po petdesetih, po barvi različnih kanalov, polnih topov, radarjev, zahrbtnih piratov, ovir vseh mogočih oblik in dimenzij, bi začelo presedati celo Luku Skywalkerju (pa tako lepo je razstrelil Zvezdo smrti).



Če nisem bil dovolj prepričljiv in si boste vseeno omislili dokaj drago igro, vam dam nekaj nasvetov: uničujte objekte ob kanalu in nasprotnike, saj vam to prinaša denar in s tem novo opremo; vaš čolnič bolj drvi na dnu kanala; pobirajte Aje, Oje in Eje.

Febo

ZA - hitra arkada



- enoličnost misij **PROTI**









Superhero League of Ho

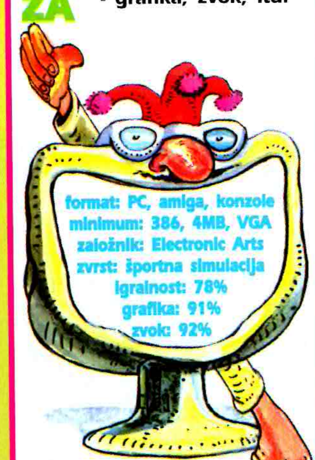
So avanture in so igre FRP. No ja, če pa čist tko pogledamo, so vse frpjke tudi avanture in vse avanture tudi igranje domišljijskih vlog. Če filozofiram še naprej, utegnem priti do tega, da je v bistvu Privateer najprej igra FRP, nato pustolovščina, strateška igra, arkada in šele nekje na koncu simulacija. Ampak po definiciji (ki jo poznajo in razumejo samo in čisto zares samo 'igralci iger') je FRP špil, pri katerem ponavadi vodimo trumo huliganov, katerih psihofizične sposobnosti se povečujejo tekom mesarskega klanja in sem ter tja tudi reševanja ugank (če seveda kdo od njih premore organ razmišljanja). Po drugi strani pa pustolovščine vključujejo le reševanje ugank in pobiranje vseh možnih predmetov od zobne nitke naprej (možnost, da v kateremkoli od enajstih Ultiminih delov naletite na zobno nitko, je enaka verjetnosti, da evnuhu zmrznejo jajca). To smo razčistili. Zdaj pa problem. V rokah imam najnovejšo Legendovo igrico Superhero League of Hoboken (naslov, da te sezuje). Ima tipično frpjevske dele in še bolj značilno avanturistične dele. Sicer je res, da zobna nitka v špilu ne nastopa, toda njeno mesto čisto dobro zapolnjuje vece račka. Sicer pa nismo tukaj zato, da bomo premlevali, katera zvrst igre je to. Za take stvari se ponavadi zberejo modreci z vseh koncev in se nato mesece prerekajo, ali se splača prozorno uvrstiti med barve in če ne, ali jo je sploh vredno kamorkoli uvrstiti.

Ok, zdej pa res k špilu. Najprej scenarij: nekje v malo bolj oddaljeni prihodnosti se Amerika utaplja v strupenih odpadkih. Zaradi prekomerne količine toksinov pride do zelo čudnih mutacij pri živih in še bolj čudnih pri neživih stvareh. Večina mutacij vpliva negativno, tako da žive stvari in tiste, ki prej niso bile, pa sedaj so, terorizirajo preostanek kolikor toliko normalne raje. Kljub vse prej kot idealnim razmeram pa se v vsakem od ameriških mest še najdejo pogumeži, ki se združujejo v tako imenovana superherojska moštva in nato čistijo mesta nesnage. Superheroji so namreč z mutacijami pridobili take in drugačne super sposobnosti, ki so jim v veliko pomoč pri borbi za lepšo prihodnost. Kdo se na primer lahko ponaša s tem, da lahko pogleda v škatlo od pice, ne da bi jo prej odprl?

Igro začnete v vlogi gospodiča Škrlatnega Krta, ki s svojo primarno super sposobnostjo, da brez težav v nanosekundi napravi organizacijske diagrame (to super moč je dobil, ko je jedel pogreto špinačo z medom) in je zato kot nalašč za vodenje herojskega tima v mestecu Hoboken (nahaja se na severu države New Jersey ob reki Hudson in ima 33397 plus minus 1000 prebivalcev). Poleg Krta, lahko na začetku v druščino vtaknete še tri člane (pozneje do osem). V štabu vaše ekipe je računalnik z nalogami, ki so zelo raznolike, od detonacije sirove bombe do sprejanja steklih ovac. Reševanje nalog spada pod avanuristični del igre. Ta je videti kot prejšnja Legendova igra, Companions of Xanth, se pravi gledanje iz prve osebe v bolj ali manj statično sliko pokrajine/prostora in potem uporabljanje predmetov iz borše s stvarmi na zaslonu. Bolj zanimiv pa je oni drugi del. Da se prebijete iz enega do drugega konca bolj ali manj kužnega, strupenega in poplavljenega mesta, ni mačji kašelj. Poleg tega, da se lahko na vsakem koraku do kolen vgreznete v zeleno sluz, izza vsakega vogala prežijo sovražniki, ki komaj čakajo, da vas kresnejo po nosu. Tukaj pa se začne smeh. Zaman boste iskali gobline, trole, čarovnice in podobno pravljično šaro. Tukaj vas napadejo podivjani odvetniki in svetovalci, katerih glavno orožje so na smrt dolgočasne tožbe in nasveti. Napadejo vas pobesnele mame in siamski dvojčki. Napa-

83

ZA - grafika, zvok, itd.



format: PC, amiga, konzole
minimum: 386, 4MB, VGA
založnik: Electronic Arts
zvrst: športna simulacija
igralnost: 78%
grafika: 91%
zvok: 92%

- vodljivost
- pomanjkanje opcij **PROTI**

FIFA

Kot veste, se je ravnokar končalo svetovno prvenstvo v nogometu in programerji Electronic Artsa so kot po čudežu dobili preblisk o biznisu...... Kaj pravite? "$#+D&*%!!!"? OK, OK, saj bom kratek (skoraj)...

Dobili so torej preblisk in poleg verzije za konzole je zdaj na voljo tudi verzija za PC. Bila naj bi "ista". Toliko opevane igre na konzolah sicer nisem videl, vendar imam občutek, da smo PCjevci za nekaj prikrajšani. Grafika in zvok sta sicer za vikati, igralnost pa... hm... Saj ne rečem, da je slaba, le igralci so nekam leseni... Najbrž je tako zaradi "realističnosti", a meni se je zdelo, kot da speljujejo s četrto, kar je za ljudi s konjskimi nogami, pa brez zamere, vsekakor nenaravno. Marsikoga utegne motiti tudi pogled na igrišče, ki ni ne od zgoraj, ne od strani in ne od zadaj, zaradi česar moramo, če hočemo igralce poditi "naravnost", držati diagonalo. Lahko sicer vklopimo opcijo, da se ne-diagonale obnašajo

oken

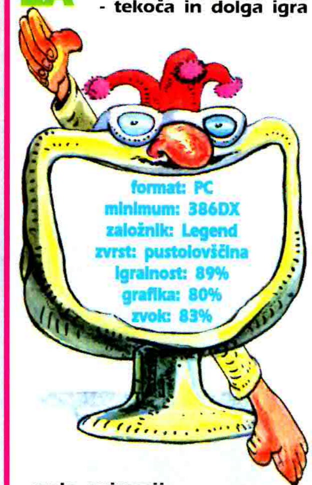
dejo vas orjaške mravlje in sončnice. In nenazadnje, napadejo vas kombanji, nočne omarice in hamburgerji! Da pa ne bi take palete sovražnikov mikastili z golimi rokami, se dobi še širša paleta orožij in ščitov, med katerimi ni nobenega meča, loka ali buzdovana, temveč so strah vzbujajoča pomagala rjasti šrauti, gasilski aparati, dobermani, razbite steklenice, inteligentni rolkarski ščitniki, sončna očala... Med bojem lahko celo prosite za milost ali podkupite nasprotnika.

Avtorji so si igro predstavljali kot parodijo na standardne igre FRP in to jim je v celoti uspelo, saj tako smešne igre že nekaj časa nisem videl. Prav tako je Superhero League of Hoboken ena od tistih iger, ki jih ne morete nehati igrati, zato jo globoko priporočam prav vsem.

Febo

88

ZA
- izredna humornost
- tekoča in dolga igra



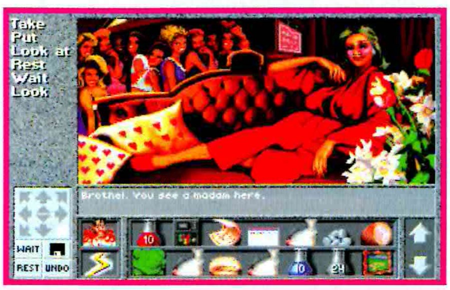
- malo animacij

PROTI

Rečejo, naj igro z nečim primerjam. Superhero Leaugue of Hoboken naj z nečim primerjam? Ha, ha, ha! Z Ultimo Underworld? Ne! Z Larryjem? Neee! Lahko bi rekli, da po načinu igranja (reševanje misij, premikanje, obdelovanje sovragov) malenkost spominja na Might&Magic, katerega bi morali orenk zmiksati z najboljšimi vici iz Lucasovih avantur. Dobra primerjava?











International Soccer





kot diagonale in obratno. Mnogi bodo poskusili prvo možnost in jim ne bo všeč, nato bodo poskusili drugo in jim ne bo všeč, potem pa jim bo počasi zmanjkalo idej.

Kljub vsemu pa je FIFA najboljši fuzbal za PCje. Če drugega ne, zaradi grafike in zvoka. Grafika je šponska, predvsem skrolanje (by the way: Kako se reče "skrolanje" po slovensko?) je ultragladko, mislim, res. Zvok ni nič kaj presenetljiv, saj smo točno takega navajeni že s televizije... Na prvi posluh se mi je sicer zdelo, da se preveč ponavlja, a sem opazil, da so gledalci na pravih stadionih enako brez domišlije!

Mogoče se komu (meni) bolj dopadejo zadeve, kot je Sensible Soccer, ker so "palčki" nekako bolj pokorni igralcu. Pač odvisno od okusa. Zagotovo pa je FIFA narejen najbolje in tako v izvedbi kot v igralnosti gladko poseka vse "postranske" a'la Manchester United fuzbale. Ne more se ravno bahati z morjem opcij, na katere pa jaz, omejen kot sem, tako ali tako nikoli niti ne pomislim. Pa še to: Najbolj me je ganilo, da vratar žogo ujame z rokami! Dejansko golman žogo ujame z rokami!!! Stegne roke ... in ... ujame ... žogo... Ne! Tega se ne da opisati z besedami!



Jumping Jack

Battle Bugs





Če gre verjeti televizijskih reklamam, se je na slovenskem trgu pojavila nova revija s pomenljivim naslovom Mrgolazen, v kateri lahko preberete vse, kar ste želeli vedeti (ste res?) o suhih južinah, strigalicah in podobnih delikatesah. Toda v dotični reviji boste zaman iskali ekskluzivno reportažo o slavni bitki pri Little Popcornu, kjer je Sedeči Ščurek s svojo vojsko kljub velikim izgubam premagal generala Črička in tako ubranil vrečko kokic in kos lubenice. Ne, to ni znanstvena fantastika, niti epizoda Čebelice Maje. To je igra Battle Bugs, najnovejša pogruntavščina Dynamixa. Pri tej firmi pa so res že vse probali. Uspešni so tako na področju simulacij in frpjev kot tudi pri pustolovščinah in miselnih igrah. Sedaj pa so se preizkusili še na področju strategije.

Battle Bugs je namreč čisto pristna vojaška strategija, le da namesto ducata takšnih in drugačnih enot tu ukazujete 22 različnim vrstam žužkov. Špil prav nič ne komlicira s kupom opcij, kar je sicer dvorezen meč, ampak kaj hočemo. Vaš cilj je preprost: zmagati v 56 različnih bitkah, ki potekajo linearno. Toda če ene ne rešite v nekaj poizkusih, jo lahko preskočite. Bitke se razlikujejo po terenu (kuhinjska miza, piknik prt...), po številu vaših in sovražnih členonožcev in seveda po cilju. Včasih morate eliminirati nasprotnike, drugič zasesti zadosti hrane in tretjič le-to obvarovati.

Na hitro je igra videti takole: cilj misije je iztrgati iz sovražnikovih rok dve salami in kos pizze. S svojimi kobilicami morate zapičiti zastavice v futer, preden jih zbombardirajo (dobesedno) ose. Vse skupaj pa sploh ni tako preprosto kot je videti ali slišati, saj je že v začetnih bitkah potrebno kar nekaj taktike in tuhtanja. Toda žal postane igra po dobrih desetih bitkah dolgočasna in nezanimiva. Razlogov je kar nekaj. Hrošče bi lahko primerjali z Battle Isle ali Syndicatom. Ampak obe igri ponujata nekaj več. Pri prvi se na primer vaše enote skozi bitke izboljšujejo in postanejo boljše kot enake sovražnikove. Tukaj pa temu ni tako. V 30. bitki boste poslali svojega komarja nad nasprotnikovega in nato le upali, da bo padel slednji. Drugi primer je Syndicate. V njem vaš agent z metalcev ognja sklati policaja z balkona in pri tem se vam usta razpotegnejo v zloben nasmešek. V Bugsih sicer lahko vaš rogač pobije tri ducate mravelj in še matico povrhu, pa vseeno ne boste čutili najmanšega zadovoljstva.



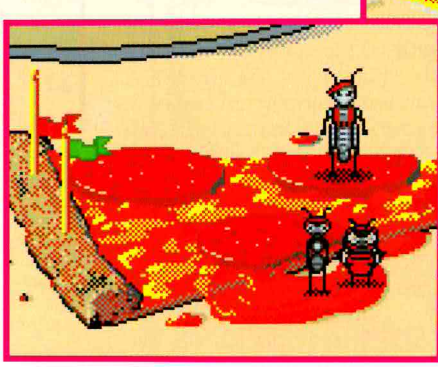




In če se boste vseeno pripikali, pribombali in pribrcali nekje do sredine igre, boste naleteli na bitke, kjer vsaka vojska šteje nekaj deset insektov na par zaslonih velikem teritoriju (ker igra teče v ločljivosti 800x600 je to zares ogromno ozemlje). Kompleksnost je vsekakor dobrodošla za stratege, toda vmesnik ji ni kos. Ukazati morate vsakemu posamezniku posebej in še med bojem jih je treba nenehno nadzorovati. Kljub tem kritikam moram vseeno priznati, da nisem vselik pristaš hudo resnih strategij, zato seveda dopuščam možnost, da vam bo igra tudi všeč. Navsezadnje je že sama ideja hvale vredna.







72

Febo

Wing Commander Armada







Wing Commander I - revolucionarna igra v svetu računalniških simulacij, Wing Commander II - še boljše nadaljevanje, Privateer - kljub nekaterim napakam še vedno zelo igrana igra, Wing Commander III - vesolje se bo vnovič zatreslo konec novembra. Tako reče v Originovemu katalogu Chris Roberts , kateremu gre vsa hvala za serijo Wing Commander. Toda nekaj manjka. Aja, a ni točno tisti tip pred dobrim letom izdal še eno WC igro. Gre namreč za Wing Commnander Academy (J4, 55%), ki je bil WC špil dobesedno. Najbrž je celo avtorja samega sram, da je imel prste vmes, saj so igri odmerili v katalogu celih deset centimetrov (ostale igre so dobile povprečno po stran in pol). In pravijo, da gre osel samo enkrat na led!

Očigledno bi se ta osel na vsak način rad naučil drsati. Naredili so namreč taktično/poslovno/strateško potezo in tik pred tretjim delom vesoljskih pustolovščin izdali Wing Commander Armado. Sicer se igra niti slučajno ne more primerjati z Akademijo, vseeno pa je namenjena le največjim privržencem Wing Commanderjem. Kaj nam Armada ponuja? Nudi nam točno in nič več in nič manj kot tri stvari. Prva reč je skupek že narejenih misij (Gauntlet), ki na prvi uč spominja na akademijske, le da je grafika dosti boljša in da ima vsaka od misij vsaj deset vrstic kvazi zgodbice. Če uživate v pobijanju Kilrathijev, je to prava stvar.

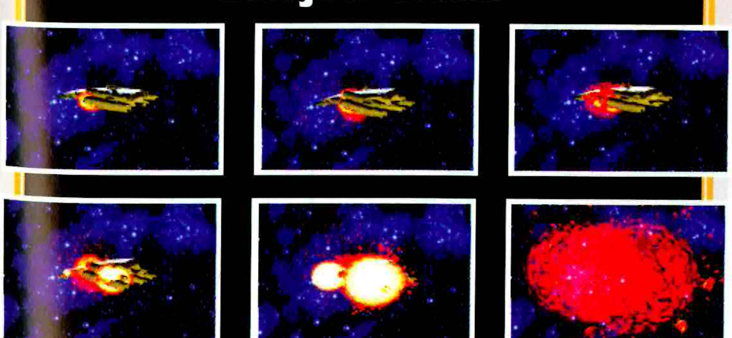


Drugi del igre je hvale vredna reč, ki so jo avtorji preprosto (brez domišljije?) poimenovali Armada. Gre za povsem preprosto strateško igro s simulacijskimi deli. Vaša naloga je, da bodisi kot predstavnik Konfederacije ali kot Kilrathi osvojite vse planete v sektorju. Na njih gradite rudnike, ki vam dajo sredstva za izdelavo vseh vrst vesoljskih ladij, ki jih nato potrebujete za prevoz materijala ali za širjenje imperija. Če pa naletite na koga, ki se vam drzni postaviti po robu, morate seveda uporabiti svoje letalske sposobnosti in ga spremeniti v sončni prah. Ker se tako prvega kot tudi drugega dela Wing Commander Armade slejkoprej (prej!) naveličate, obstaja tudi možnost igranja več igralcev hkrati; štirje preko mreže ali dva na istem računalniku ali preko modema. Seveda je za take podvige nepotrebno omenjati dober računalnik na obeh straneh.

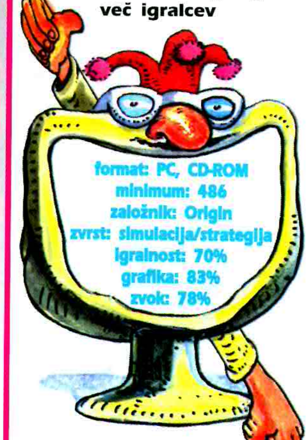
S tehnične plati igra ni kaj dosti napredovala od Privateerja, le da je grafika pravzaprav predverzija tiste iz WC3 (videti je zelo lepa, toda lesena) - če igre ravno ne nameravate igrati v službi preko mreže ali s prijateljem, vam nakupa ne priporočam. Brezciljno letanje in brezglavo pobijanje vedno novih sovražnikov pač ni stvar, ki bi vas zabavala dneve in dneve.

Febo

Osmrtnica zvezdnemu rušilcu. Žalujoči ostali.



ZA
- dve igri v eni
- možnost igranja več igralcev



- zanič vzdušje

PROTI

IGRE ZASTONJ!
(skoraj)

Dokažite, da poznate igre in si prislužite čisto svojo, čisto novo, čisto originalno in čisto zastonj igro. Kaj morate narediti? Dobro si poglejte osem sličic. Vsaka od njih je izsek tapravega zaslona ene od znanih iger. Prelistajte Jokerja in še kakšnega starejšega in napišite naslove iger skupaj z zaporednimi številkami sličic na razglednico, zraven dopišite svoj naslov, lepe pozdrave in za namenček še kakšen komentar na Joker in vse skupaj pošljite na naslov Joker, Dunajska 5, Ljubljana. Ne pozabite tudi napisati, kakšen računalnik imate in katere zvrsti iger najrajši igrate. Tako bomo lahko iz širokega repertoarja Kluba Joker ustregli željam treh nagrajencev. Naj vam damo še nekaj namigov:

-tri od osmih iger so opisane v tej številki

-dve igri sta bili opisani v prejšnjem Jokerju

-ena igra je pretepaška, dve sta strateški, ena je frpjka, dve sta pustolovščini in dve sta arkadni.


1


2


3


4


5




6


7


8

Srečneži, ki bodo prejeli enormne količine Gremlinovih dobrot in seveda igro Zool 2, pa so:

1. Čurman Sabina, S. Tomassini 18, Gornja Radgona
2. Bernhardt Boštjan, Poljedelska 9, Ljubljana
3. Jure Konrad, Zgornji Duplek 90F, Spodnji Duplek
4. Ledinek Sašo, Kolonija 1.maja 31, Trbovlje
5. Kostić Neboljša, T. Dežmana 6, Kranj

Vsem nagrajencem od srca čestitamo, njihovi naslovi pa so že bili poslani višjim sferam Gremlina, tako da lahko nagrade kmalu

Pravilni odgovori Gremlinove nagradne igre prejšnje številke so: 1.c, 2.a, 3.a.

Theme Park

Evo vam par trikov, for, goljufij in coprnij, da boste naredili 'ultimatni luna park' za molzenje in nategovanje nedolžnih otročičkov.

Najprej dve goljufiji. Ko vas povprašajo za vzdevek, vpišite 'demo' in igro boste začeli z že narejenim ogromnim parkom z vso opremo in tonami denarja. Druga fora je, da pod vzdevek vpišete besedico 'horza'. Začeli boste čisto normalno igro, toda... Hip, hip, hip, strašni trik. Če pritisnete ctrl+c enkrat, dobite vse stojnice, ob drugem pritisku vsa igrala in ob tretjem par jurčkov. Veseli? Tiste, katerih duša je še čista in cenijo moralne vrednote in spoštujejo



ugovor vesti, hkrati pa so bolj kratke pameti, čaka težka trnova pot.

Nasvet No. 0

Zaklenite se v sobo, vsej bližnji in daljni žlahti, kolegom, znancem, nadrejenim, podrejenim in nenazadnje tudi partnerju povejte, da ste na službenem potovanju. Če ste brezposelni, si pač izmislite kaj pametnega.

Nasvet No. 1

Odprite park že koj na začetku. Time is money!

Nasvet No. 2

Za izume odštejte pet tisočakov in jih razdelite med področja.

Nasvet No. 3

Ne zapravite vsega keša že v prvem mesecu, temveč preudarno gradite park.

Nasvet No. 4

Venomer z enim očesom spremljajte zaloge krompirja, pijače in ostalega futra. Novo zalogo naročite, preden vam vsega zmanjka.

Nasvet No. 5

Takoj, ko postavite nov vrtiljak, vlakec ali tobogan, zvišajte ceno vstopnine.

Nasvet No. 6

Postavite čimveč stojnic in ne bodite Karitas. Cene dvignite kolikor se da.

Nasvet No. 7

Drevesa, ograje in jezerca niso samo za videz parka, temveč je od tega odvisna tudi priljubljenost, zato ne škrtarite.

Nasvet No. 8

Komunalci so obvezni del parka. Postavite jih poleg štantov in divjih voženj.

Nasvet No. 9

Ker obiskovalci (in tudi zaposleni v parku) niso ravno najpametnejši, postavite dosti smerokazov.

Nasvet No. 10

Čeprav leni, so tudi mehaniki nujna stvar. Takoj, ko se začne iz igrala kaditi, ga izključite in pokličite mehanika. Če je ringlšpil star, ga podrite. Vedeti morate, da ga lahko s potniki vred raznese. Razbitin ne boste nikoli mogli odstraniti.

Nasvet No. 11

Klovne in ostale pajace postavite poleg najbolj obiskanih igral, da bodo zabavali čakajoče ljudi. Če začne deževati, naj gredo k vhodu, kjer delijo dežnike.

Nasvet No. 12

Varnostnike najemite šele, ko začnejo bande na motorjih pretepati uslužbence in uničevati imovino.

Nasvet No. 13

Če boste hitrost igral navili do konca, je večja možnost, da bo vse skupaj eksplodiralo. Ne smete pa tako upočasniti voženj, da se bodo začeli v parku zbirati škrti penzionisti.

Nasvet No. 14

Dobro je kupiti delnice lastnega parka. Tako preprečite, da vas kupijo drugi in če vam gre dobro, cena raste.

Nasvet No. 15

Zabavajte se.

Heimdall 2

Zmeraj poberite vse, kar vidite, in vtaknite nos v vsak kotiček - v najtemnejših je mnogokrat skrita kaka runa. V Dvorani svetov poberite svoja prva orodja in orožja in se odpravite v štartni svet, Midgard. Udarite levi steber in nato v levega vrzite bodalo ali vanj ustrelite z lokom. Pojavi se most, ki pelje v sobo, kjer vas sitnoba ne spusti v vas. Ni problema, skočite pred votlino, prebijte se mimo glav in se popeljite s čolnom. V eni od kolib vzemite vzmet, pokramljajte z Rurikom, ki vas prosi za pomoč, in odplujte na njegov otok. V spodnji koči je Eadric, ki se vas razveseli in vam da pismo, s katerim lahko pridete v kraljev grad na drugem otoku. Pogovorite se z oblastniki in v veži, ki vodi na vrt, odprite skrivni prehod pod sliko. Malo stikajte po postelji in njenih nogah in dobili boste prstan, s katerim pridete v grajske temnice. Tam se pogovorite z ujetniki, vzemite pismo in ga dajte kralju, da stražar pobere šila in kopita. V vsako odprtino izstrelite puščico ali vanje mečite bodala in v naslednji sobi pri kipu vzemite prvi del amuleta. Odplujte na ribičev otok in ga osvobodite iz omare. Hčerka? Ni problema, pojdite na Lokijev otok, stopite skozi teleport (mimogrede, če udarite vodnjaček na desni, dobite urok), zdrvite skozi sobo z veliko Hakrati in skočite dol. Iz sredine dvigajočih se osti poberite vse, kar se da, stopite desno in osvobodite ubožico, da dobite talisman Utgarda. Nazaj pridete tako, da pritisnete stikalo v zidu prejšnje sobe. Skozi Dvorano svetov lahko zdaj stopite v Utgard.



V drugi sobi vas pričaka množica trupel in samo en preživel, ki pa le blodi in ne pove nič pametnega. Pojdite v prejšnji prostor, ustrelite v ogenj in se vrnite, da ubožec spregovori. Spet prižgite ogenj in poberite oklepje, zaradi katerega vas čuvaji z veseljem spustijo skozi vrata. Po pogovoru s kraljem odplujte na Otok velikanov. Napolnite prazno čutaro z ledeno mrzlo vodo in jo vlijte v ognjak (nasprotno od vodnjaka...). Prečkajte rečico čez ledeni most in v naslednji sobi pogumno za-



korakajte v praznino. V idol vrzite prstan in pobijte vse Hakrate. Pojdite v Giant HQ, prečkajte ognjene rečice in čisto na koncu prevrnite svečo, da dobite talisman. Iz Dvorane svetov lahko zdaj stopite v drugi Utgard. Pojdite na Lost Clan Island, dajte podgani kruh in rešeni boste. V naslednji sobi pojdite naravnost k izhodu in v naslednji sobi predajte pismo, da dobite še enega (pa kaj je Heimdall, poštar?!). Pri skeletu v kleti vzemite še en kos lobanje, pojdite nazaj na kraljev otok v Utgard 1 in mu dajte novo pismo. Dobili boste talisman za Her Ker'yn.

Pojdite tja in se pogovorite z duhovnikom in stopite v vas (mimogrede: ne napadajte Kai!). V orožarni vzemite mogočni meč, pobijte vse živo v vasi (čarovnika s čarovnijami) in pojdite v Dakta HQ. V vdolbini v zidu, v katero se skrijete pred buzdovanom, je gumb, ki pokaže stopnice. Pojdite po njih, v sobi z zlatom ustrelite v karto in pobijte barabe (po možnosti s čarovnijami). Dobili boste talisman za Tal Keryn. Na drugem otoku morate pravilno prečkati runski mozaik - save in load vedno pomagata. Na koncu, ko ustrelite vse goflje, dobite tretji del amuleta. Nazaj v Dvorano svetov in v Tal Ker'yn. V tem svetu morate dobiti šest božjih simbolov. Skozi vrata čisto na desni pridete do boginje smrti, Mirin, in prek nagrobnika pogubite oba svoja junaka. Stopite skozi steno in vzemite simbol, krono ter sekiro in pojdite ven. V naslednji sobi okronajte boga in vzemite naslednji simbol. Bog zraka, Ketar, je naslednji - preprosto se teleportirajte in skačite naokoli, dokler ne dobite čelade, ščita, opreme za duhove in simbola. Jaroka in kompanijo pokoljite in dobili boste četrti simbol. Petega dobite pri boginji svetlobe, zadnjega pa tako, da v zadnji sobi vržete semena na njivo. Zdaj imate vse simbole: na koncu hodnika jih vstavite v ustrezna mesta, žarek odbijte s ščitom in poberite še zadnji kos amuleta. Pojdite k duhovnikom in jih dajte simbol, da se vam odpre prehod v naslednjo sobo. Potem se vrnite v Dvorano svetov in naravnost v Niflheim. Na ladji poberite zobe, poiščite Lokijevo hčerko in sobo s tremi glavami. Ustrelite vanje in v naslednji sobi položite po en zob v vsak magični krog. Največji bo tedaj postal teleport. Malce hodite naokoli in posnemite pozicijo v sobi z živalskimi glavami - obetajo se naporni boji. Pobijte vse in v Dvorani svetov stopite v zadnji svet, Sho Ker'yn. Stopite skozi vrata v zidu z obrazi, pojdite gor in ubijte

oba. Potem pridete v sobo z vzorci na tleh: rdeči so teleporti, vijoličasti smrtonostni. Save & load. V naslednjem prostoru vas pričakujeta kipa Heimdalla in Urše - zbudite ju z ustreznima likoma. V sobi z lobanjo in senco se obrnite tako, da bo senca padala na lobanjo. Preostane samo še boj z Dakto, kjer potem presekate vrv, nato se spopedate z Ashkokom, ki ga porazite tako, da preprosto vržete amulet. Loki pa ne bi smel predstavljati kakega večjega problema.

V: Sprašujem uredništvo Jokerja, kako razsuješ zeleno jajce na koncu Privateerja? Marko iz Lublane
O: Toliko časa ga streljaš s kanonom Steltek, dokler mu ne poči lupina.

V: Kje naredim v Ultimi VIII golema? Marko iz Cerknice
O: Ko prideš ven iz katkomb najdi Stone Cove. Na desni so zaklenjena vrat. Poskusi s ključi, ki jih imaš odkleniti dvojna velika vrata. Če ti to ne uspe, naredi golema in mu ukaži naj odpre vrata.

V: Za božjo voljo, povejte mi kodo za krvavi Mortal Kombat na Segi (drugič)? Matjaž iz Murske Sobote
O: Ker si tako vztrajen ti jo bomo izdali. Izberi arkadno igro in na zaslonu Honor pritisni zapored A, B, A, C, A, B. Mimogrede: točno to je že pisalo v Jokerju numero 7. Piši še kaj!

V: Kje najdeš tretjo palico za hulking machine v Indyju 4? Dr. Who
O: Je ne potrebuješ. Mašino lahko zalaufaš s kombinacijo dveh.

V1: Kaj storiš pri zlobnem drevesu v podzemlju igre Alone in the Dark1?
V2: Kakšni so končni udarci za Liu Kanga in Škorpijona pri Mortal Kombatu?
V3: Kaj moram dati frocu v Sherlocku Holmesu? Mamba Tiger iz Maribora.
O1: Vzameš kljuko, postaviš talisman na oltar, zakuriš leščerbo in jo vržeš v drevo. Die M.F.
O2: Preberi Joker numero 14!
O3: Frocu daj igračo.

LESTVICE

Jokerjevih MEGA 20

Amiga
1. The Settlers
2. Cannon Fodder
3. Heimdall 2
4. Mortal Kombat
5. Bundesliga Manager Pro

Nintendo SNES
1. Super Mario All-Stars
2. Starwing
3. Super Metroid
4. Super Empire Strikes Back
5. Mortal Kombat 2

PC
1. Doom
2. Dune 2
3. UFO: Enemy Unknown
4. Mortal Kombat
5. The Settlers

Gameboy
1. Wario Land
2. Kirby's Pinball Land
3. Super Mario Land 2
4. Mortal Kombat 2
5. Link's Awakening

Sega megadrive
1. Aladdin
2. Mortal Kombat 2
3. Eternal Champions
4. Virtua Racing
5. Super Street Fighter 2

PC CD-ROM
1. Megarace
2. The 7th Guest
3. Rebel Assault
4. Gabriel Knight
5. Critical Path

Mesto	Naslov	Založnik	Prejšnji mesec
1.	Doom	Id Software	1.
2.	Dune 2	Virgin/Westwood	5.
3.	Mortal Kombat	Virgin/Acclaim	2.
4.	Formula One Grand Prix	MicroProse	4.
5.	The Settlers	Blue Byte	8.
6.	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	7.
7.	Megarace	Mindscape/Cryo	10.
8.	Sim City 2000	Mindscape/Maxis	3.
9.	Reunion	Grandslam	14.
10.	Cannon Fodder	Virgin/Sensible	6.
11.	Privateer	EA/Origin	11.
12.	The Horde	Crystal Dynamics	-
13.	Comanche Maximum Overkill	EA/NovaLogic	13.
14.	Civilization	MicroProse	14.
15.	Raptor	Apogee/Cygnus	17.
16.	Sam and Max Hit the Road	LucasArts	9.
17.	Sensible Soccer	Sensible	-
18.	TIE Fighter	LucasArts	-
19.	X-Wing	LucasArts	-
20.	Battle Isle 2	Blue Byte	19.

Izžrebani glasovalci

1. Damir Arh, Titova 89, 64270 Jesenice

2. Denis Ravšl, Poštna 5, 62277 Središče ob Dravi

3. Matjaž Smolej, Britof 300, 64000 Kranj

Izpolnjeno glasovnico pošljite do srede meseca. Vsak mesec bomo z računalniškimi igrami in drugimi nagradami nagradili tri izžrebane glasovalce. Za jokerjevih Mega 20

Tri igre, ki jih v zadnjem času najraje igrate:

1. (tri točke) ....

2. (dve točki) ....

3. (ena točka) ....

Vaš računalnik ....

Ime in priimek ....

Naslov..

Mortal Kombat 2



Zvrst: pretepaška igra
Sistem: mega drive, SNES

94

Predstavljajte si me pred skoraj pol leta v Muenchnu. Kronični ljubitelj pretepaških iger, navdušenec nad Street Fighterjem in Mortal Kombatom, se takole sprehajam gor in dol po centru, kar ugledam na določeni stavbi napisa "Spielautomate" in "Games, games, games!", iz notranjosti pa prihajajo obetavni zvoki (krc, šmajs, prebut). Urno vratarju pokažem pasoš (tako je, mularija pod 18 ven!), se zmuznem mimo vrste, ki čaka na žetone, in ostrmim. Tipi imajo, razumete, Terminator 2, Super Street Fighter 2, Mortal Kombat, Samurai Showdown, Aero Fighters, NBA Jam in kajjazvemkajševse, a pred njimi žive duše. Vse se drenja pred enim samim avtomatom. Odkar sem tistega dne v bavarski prestolnici videl Mortal Kombat 2 (za igranje seveda nisem imel pogojev - oklepljenih ko-

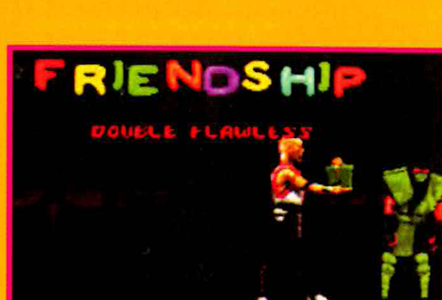


molcev), sem bil čisto preč. Res enkratna grafika in zvok, dvanajst likov (pet starih + sedem novih), udarne specialke, še več krvi, kombinacije udarcev, skriti liki... Bombastično.

In prišel je dan, ko imam vse to lahko tudi doma. Moj ponižni mega drive se je spremenil v klavca. A naj kar takoj povem, da Mortal Kombat 2 ni samo krvodajalska akcija. Drži, da je rdečine mnogo več kot prej; da ima vsak borec po dva zaključna udarca, s katerima nasprotnika spektakularno pokonča; da lahko sovrage nabadate na najostrejše osti in jih spektakularno pošiljate v prepad, da se raztreščijo na kamnitih tleh; in da je združenje ELSPA, čisto zasluženo, prodajo igre omejila na osebe, starejše od petnajst let brez želodčnih motenj. Drži pa tudi, da je MK 2 po igralni plati mnogo bolj podoben Street Fighterju 2 kot svojemu nerodnemu predhodniku. Avtorji so močno izboljšali sistem pretepanja in slavni "combos" iz SF2 so zdaj tudi v MK2, videti pa so naravnost bombastični (mimogrede, če bo sreča, bomo v naslednjih številkah Jokerja podrobneje predstavili tako SF2 (Turbo in Super) kot Mortal Kombat in Mortal Kombat 2). Užitek pri igranju je res velik. Poleg tega pa so v igri trije skriti liki in dva šefa, Kintaro in Shao Khan. In če ste mislili, da je Goro velik in nevaren, potem samo počakajte, da se pomerite s Kintarom.

Mortal Kombat 2 je več kot samo izboljšava originala a la Super Street Fighter 2, je pravo nadaljevanje s tonami igralnosti in odlično izvedbo. Če imate radi pretepaške igre ali pa preprosto dobre igre, ki jih ne boste zavrgli po enem tednu, potem pojdite in si kupite MK2. Super je.

Sneta Sekira



Rock 'n' Roll Racing

Zvrst: arkadna simulacija
Sistem: SNES, mega drive

90



Ko sem pred nekaj dnevi v enem od ovinkov Ljubelja divje grabil po armaturni plošči Febovega novega avteka in v maski naglo približujočega se tovornjaka že razločno videl svojo razmazano vranico, se je oglušujoča rockovska glasba hipoma stopila v eno s hitrostjo in mi skozi možgane poslala impulz. "Saj to je pa kot Rock 'n' Roll Racing!" sem pomislil in si zaželel, da bi imel tudi zdaj pri roki kako raketo, ki bi hipoma očistila cesto...

Kot takrat, ko sem na New Mohaveju zavil okoli ovinka in blam!, Jake, iz katerega vozila se je že dva kroga kadilo kot iz čajnika, je takoj obiskal Svetega Petra in prosil za novo kantico olja. Jaz pa ne na levo, ne na desno, samo nitro prek rampe, zasuk na desno in vššššš! v cilj. Kaj, samo drugi?! "Shredder scores a mindboggling first!" se je lomil komentator Larry "Supergoflja" Huffman in potem "Snake finishes second" Ampak ne dam se jaz, ročno si kupim najmomegačnejši motor, avto obujem v gume iz ostankov jekla in že sem na progi, ušesa mi

para odlična digitalna izvedba komada "Born to be Wild" Stephenwolfa in ni vrag, da se mi zdaj ne posreči! Kva?! "Snake should avoid mines?!" Kaj misli s tem, da ne smem voziti čez mine? Ma che idiota, kupim jaz Havoca in se ob zvokih Mancinijevega "Petra Gunna" zapodim po planjavah petega od šestih planetov, ki jih moram prevoziti - če razturam na najtežji stopnji, me namreč čaka še Inferno s progami nad rekami lave in kupom skakalnic v zdravih odtenkih krvavo rdeče. Raztur! Jej prah, šrederček, ha ha ha! Tip je zrel za frutek, vam rečem.

Kot po čudežu Febo zvozi ovinek mimo grozljivo trdega tovornjaka in spet se naslonim nazaj ter preposlušam še ostale komade iz Rock 'n' Rolla - "Highway Star" od Deep Purple, "Bad to the Bone" Georgea Thorogooda in "Paranoid" od Black Sabbath. Hkrati se spomnem vseh tistih čudovitih raketiranj tako računalniških nasprotnikov kot tistih iz krvi in mesa (uf, sosedovega hrčka sem tako razbil...), zahrbtnih miniranj približujočih se dirkačev in norih nitraških skokov prek dvojnih ramp ter počasi vlečem nohte iz armaturne plošče. Upam, da imam v žepu še tisti kredit za nadaljevanje - mislim, da je tudi Febo že preizkusil to odlično igro...

Sneta sekira

Skyblazer

Zvrst: arkadna pustolovščina
Sistem: SNES





80

Bad guys so vedno bad, tako danes kot včasih. Najbadnejši in najbednejši pa je po Sony Imagesoftovo Ashura, sluzavec, ki se udinja Gospodarju Teme in misli, da je z zelenimi krili in štirimi rokami poosebljenje lepote. Morda privlači triroga petonoga sedempljučna bitja iz Konjske nebule, ampak našemu junaku, Skyblazerju, se gnusi in tip se je zaklel, da zagotovo opravi z nestvorom in osvobodi svojo deželo, za nameček pa še reši princeso, ki je kakopak dobra mačka. Šavingggg!

Pot to srečnega konca in tople luknjice je kajpak posejana z nebroj nevarnosti, ampak tudi Skyblazer se ne da kar tako. Med skakanjem po ploščadih lahko sovrage nabuta s pestmi in podplati, ko mu zavre kri, pa svoj žolč spremeni v eno od osmih posebnih "moči", ki opravijo z nasprotniki mnogo učinkoviteje kot rokavice in škorenjci, pa še grafično učinkovite so. Napojev z dodatno energijo in draguljev, ki v velikih količinah prinašajo življenja, je tako ali tako vedno dovolj. Trije otoki, ki jih mora Skyblazer prehoditi, so napolnjeni s kakimi tridesetimi sovražnimi postojankami, v katerih se lahko čudite čudovitim grafičnim efektom, od prekrivanja z meglicami in sukanja tekstur do 3D rotacij v Načinu 7, kot jih ima Super Mario Kart. Res su-



per, drži pa tudi, da boste vse skupaj z veseljem gledali le kaka dva dneva, saj je igra, če premorete le ščepec vztrajnosti, odločno prekratka in prelahka, četudi morate na koncu še enkrat stepsti vse šefe s koncev stopenj. Življenja lahko namreč nabirate kot za stavo (ko sem potolkel Najbednejšega, sem jih imel še devet...), vdelana pa je tudi možnost vnašanja gesel za nadaljevanje. Skritih stopenj, prehodov in soban a la Super Mario Bros ni in ko stvar enkrat ali dvakrat končate, se vam skoraj zagotovo ne bo ljubilo vsega skupaj ponavljati.

No, je pa grafika res dobra in tista princesa res ful mačka. Kaj, ko bi jo rešili vsaj enkrat?

Sneta sekira



Super Street Fighter 2

Zvrst: pretepaška arkada
Sistem: mega drive, SNES



86

Ko sem nekega lepega popoldneva n-tič prelistaval kup ameriško-britanskih revij za video igre in x-tič bral y- ekskluzivnih napovedi, poročil in kvaziopisov (kjer so spremenljivke n, x in y večje od triintrideset) Super Street Fighterja 2 za mega drive in SNES, sem na TV zaslonu ugledal mojega slavnega soimenjaka Sergeja Bubko in hipoma se mi je utrnila povezava med njim in založnikom SF2, ameriško hišo



Capcom. Bubka izboljšuje svoje rekorde po centimetrih in si počasi, a vztrajno viša ceno ter služi lepe novce na račun organizatorjev in gledalcev atletskih mitingov. Zvito. Capcom pa počne isto s svojim Street Fighterjem. Najprej so naredili SF2, potem leto pozneje SF2 Turbo/SCE (avtomat in domačo verzijo), nekaj časa čakali, poslali na trg avtomat Super Street Fighter 2, avtomat Super Street Fighter 2 Turbo in zdaj še domači Super Street Fighter 2. Ni si težko predstavljati, koliko novcev so Capcomovci za svoje centimetre medtem pokasirali. Še posebej za SSF2 (igra je bila takoj po izidu prva po prodaji na lestvicah v ZDA, na Japonskem in v Veliki Britaniji) in s kako malo truda.



Super Street Fighter 2 namreč ne prinaša toliko, kolikor bi si človek za svojih 14.000 in več tolarjev želel. Res je, da so tu novi štirje liki (Fei Long, T. Hawk, Cammy in Dee Jay), ki se lahko enakovredno kosajo z ostalimi dvanajstimi, tako da lahko izbirate med kar šestnajstimi borci. Res je, da imajo liki nove udarce in kombinacije, da program zdaj samodejno šteje zaporedja udarcev ("combos") in tako točno veste, kako uspešni ste bili, da je hitrost nastavljiva do štirih zvezdic, da so na voljo novi načini tekmovanja, da je igra grafično zvesta originalu z igralnega avtomata in da za svoj denar dobite bombastičnih 40 MB igre. Žal pa je res tudi, da je v verziji za mega drive zvok katastrofalno hreščeč in da v SNES-u trpi hitrost, da so izpadle nekatere kombinacije, da so končne sekvence enake Turbu/SCE in da je vse skupaj pravzaprav le SF2 Turbo/SCE v malo lepši obleki. Glede na slednjega v SSF2 preprosto ni dovolj izboljšav, da bi morali Capcomovcem že drugič v osmih mesecih plačati 180 DEM.

Navdušenci nad serijo si bodo SSF2 seveda ne glede na to omislili, nakup pa svetujem tudi vsem ljubiteljem video pretepanja, ki so še brez SF2 (če je še kje kakšen) ali imajo na SNES-u navadno različico. Če pa imate SF2 SCE za mega drive ali SF2 Turbo za SNES in niste čisto preč na Superja, vam svetujem, da počakate, da cena pade ali pa kupite Mortal Kombat 2. Ta je vsaj pravo nadaljevanje, ne samo nadgradnja originala.

Sneta sekira

Clay Fighter

Zvrst: simulacija drvenja
Sistem: mega drive



82

Plastelinkoti niso samo v TV risankah, ampak so jih Interplayjevci prenesli tudi v SNES, v eno najbolj norih pretepaških arkad. Vsi like v Clay Fighterju so namreč frajerji najprej naredili iz plastelina in gline ter jih nato posneli in prenesli na zaslon. Zgodba o na zabaviščni park padlem plastelinastem meteoritu, iz katerega nastane osem junakov, ki se odločijo ozemlju zavladati, je pravi izgovor za tak napor. V boju na plastelin in smrt bo zmagal samo eden od osmerice, zato se vsi borci dobro založeni z navadnimi in posebnimi udarci. Še več, slednjih je toliko, da vseh ne poznajo niti avtorji in tako je draž igre tudi v tem, da pogruntate kako dodatno specialko a la naprej dol naprej roka = skrajno glinast Dragon Punch. Sicer pa je vse skupaj precej klasična pretepačina z udarci kot iz Street Fighterja, pa tudi kombinacije se najdejo, le način izvajanja je časovno malce drugačen kot v SF.

Kar Clay Fighterja ločuje od drugih iger te zvrsti, sta izjemno zabavni grafika in animacija. Pogumni borci so čisto po plastelinasto mehki in imajo popolnoma odtrgane navadne udarce, da o posebnih ne govorim. Tako je tukaj kopija Elvisa, Blue Suede Goo (!), ki nasprotnike omami s svojo frizuro in jim poči bobenčke z obupnim glasom ("Oh mama!"); z mrzlega severa prihaja s salom dobro obložena Helga (se spomnite Hagarja?), ki ima učinkovito



gibljiv vamp in udarni visoki C; zlobni klovn Bonker je vedno oborožen s šalami in pitami; snežak Bad Mr Frosty nasprotnike zamrzne in jih nabaše s snežnimi kepami (brrr!); Ickybod Clay je tipična plastelinasta buča s svečo v notranjosti (frrr!); Taffy s svojimi okončinami seže skoraj čez cel zaslon; Tiny je rokoborec, ki nasprotnika izjemno rad popolnoma deplastelinizira; Blob pa se spremeni v gojzar in potaca plastelinkote v žalosten lepljiv kupček. Slurp!

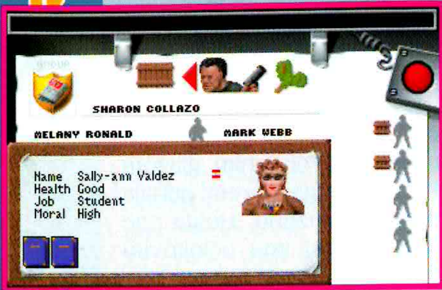
Clay Fighter sicer ni sofisticiran kot Street Fighter 2 ali Mortal Kombat (2), je pa zanimiva in zabavna parodija na nju (predvsem na SF). Če si boste kdaj zaželeli spremembe, je ta Interplayjeva igra prava stvar za vas.

Sneta sekira



Central Intelligence







Ker grejo vsi založniki iger na CD-ROM, gre pa še Ocean. Central Intelligence je njihov prvi CD-ROM-only produkt, s katerim pa so si fantje pošteno pljunili v oko. Upam samo, da bo Inferno bolj razgiban kot tole, kar imam zdajle v svojem pogonu.

Zgodba. Tja, Američani so na Haitiju, Rusi se nekaj matrajo s Tadžikistanom, Oceanovci pa so zabredli na nek zabačen otok, ki si ga je podjarmil določen diktatorček in sedaj namenja ogromne denarce za puškice & Co. CIA si česa takega seveda ne more dovoliti (lahko bi dotični diktatorček za puškice & Co. zapravil več kot Clinton, kva se pa to pravi), zato tjakaj pošje mega vohuna, nekaj kilo vohunov in vojsko piko vohunov. Prvi med prvimi, big cheese, capo di banda, 007 ste vi, ki morate na oblast spraviti starega predsednika, vzpostaviti demokracijo in sploh zagotoviti cvetoč napredek države. O tihem imperializmu ZDA, sferah vpliva in dvoličnosti, ki jo prva svetovna velesila kaže po novem tudi v igrah in ne le v zaresni politiki, na tem mestu ne bi.

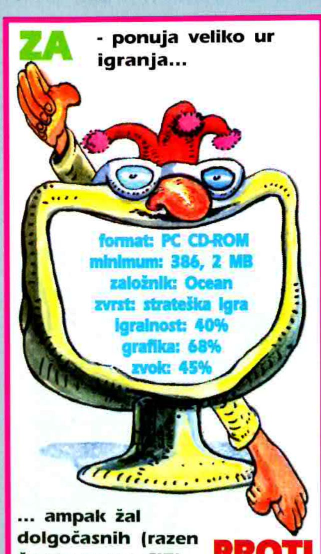
In kaj človek pričakuje od igre s tako zgodbo? Veliko akcije, globoko strategijo, in ker je zadeva na cedeju, dobro grafiko in zvok. Če gremo od konca: zvok je ostuden - učinki so zeh, glasba je zombi (kuk iz groba, hitro nazaj). Grafika - digitalizacije so v nizki ločljivosti, pa še tako meglene in nejasne so, kot bi jih tipi skenirali iz sto let starega Newsweeka. Edina dobra stvar so digitalizirani filmčki a la Video for Windows, ki vam nazorno pokažejo opazovano okolje, drugače pa...

Ampak uredu, saj je kul, bo pa akcije in strategije dosti, si pravim in začnem klikati po ikonicah kot nor. Z mišjo svojim agentom določim tarče, prisluškujem, ščitim, zganjam propagando, dirkam po otoku sem in tja, obiskujem sumljive osebe in sploh izvajam standarden repertoar nulanulasedmic tega sveta. In po petnajstih minutah znorim: v igri je preprosto premalo stvari, ki bi ti pokazale, da se res kaj koristnega naredil. A, a predsednika sem rešil pred gotovo smrtjo, u, a res, ja kaj pa dobim? En zvočni efekt, vrstico teksta in marš naprej, če ne boš ob službo. To, OK, mogoče je to življenje pravih agentov, ampak jaz igram igro in nočem, da me šef namesto pohvali natuli kot žival, a boš šel delat, prsa junaška pred državo držat. Takega šefa lahko jaz, hvala lepa, odpustim takoj - vzamem CD-ROM iz pogona in zdravo. Občutek imam, da bo ob igranju Central Intelligence tak upornik postal še marsikdo. Poleg tega je igranje težko, ikone niso razporejene najbolje in kmalu postane vse skupaj prav naporno.



Igra res ponuja veliko ur igranja, o tem ni dvoma, reševanje nalog in špijoniranje otočanov pa se bo kaki bolj zamorjeni strateški duši z žilico za vohunjenje najbrž zdelo čisto v redu. Meni pa ne, imam Battle Isle 2 (Joker 11, 88%), Sim City 2000 (Joker 8, 93%) in Theme Park (Joker 14, 94%).

Febo



Litil Divil



Tudi majhna, ampak vseeno znana in popularna angleška firmica Gremlin se je odločila izdajati igre na CDjih. Najprej so na optični disk posneli svojo uspešnico Litil Divil. Gre za arkadno avanturico o majhnem lenem zlobnem rdečem zlodejčku Muttu, ki ga je hudičji svet starešin izbral za hudo težavno nalogo. Rešiti mora Labirint kaosa in v pekel prinesti Pico izobilja (??). Nič lažjega, bi rekel kakšen smrtnik, toda za Mutta, ki v peklu ni počel drugega kot jedel, spal in se praskal, je uspeh naloge enak imaginarni komponenti kompleksne kumare. Zato ste vi tukaj, da ubogega vragca popeljete skozi labirinte, polne prežečih nevarnosti in zamotanih ugank.





Syndicate Plus

91



Ni boljšega za živčke kot arkadno-strateška zadeva, v kateri lahko nasprotnike z uzijem predelaš v jušne kocke, tiste posebno antipatične pa z metalcem plamenov spremeniš v meso na žaru. Če si prejšnji dan fasal šus v slovi (za tale del stavka bi ga jaz najbrž res), si lahko povrhu domišljaš, da faširaš življenjsko obliko za katedrom, slab dan v službi pa kompenziraš z domišljanjem, da so nedolžni sprehajalci po mestu vse po vrsti tvoji šefi, ki naj jih doleti božja kazen. Strela, kajpak.



Tudi zato je najbrž Syndicate (Joker 2, 93%) tako popularen in še danes skače po lestvicah, pa čeprav je star že dobro leto (pa da ne boste mislili, da je igra kaj posebno nasilna - v predverziji, ki so jo Bullfrogovcem cenzurirali, si lahko kuril pse in dojenčke...). Disketa z misijami American Revolt (Joker 8, 77%) je njegovo popularnost še povečala, zdaj pa so pri Electronic Arts izdali pravi sindikatni bonbonček za CD-Romarje. Syndicate Plus je kompilacija, v kateri spakirana sta tako originalni Syndicate kot American Revolt, in to za ceno enega. Namesto 12.000 tolarjev ali 150 DEM (Syndicate + American Revolt na disketah) plačate samo 8.000 SIT, pa še na enem mestu imate vse in skoraj nič prostora na trdem disku ne pobere. Tehnično igri sicer nista izboljšani, a koga briga - Syndicate je klasika in klasik se ne spreminja.

Sneta sekira



75

Vsekakor je Litil Divil zelo luštna avanturica z ravno pravšnjo mero arkadnih (ponavadi pretepaških) delov, z obilico humorne grafike in Muttov glupih pripomb. Zopet (in ne zadnjič) je na mestu vprašanje, zakaj je CD izšel več kot pol leta za disketno. Posebej zato, ker sta obe verziji povsem in čisto zares isti in enaki.

Febo

Legacy of Sorasil

Prostor: Joker 10. Zadeva: Legacy of Sorasil, disketna amigina verzija. Ocena: 56 odstotkov. Obrazložitev: prejkone dolgočasna namizna FRP-jka, ki temelji na naključju in hkrati zahtevo dobršno mero planiranja vnaprej, s pikčasto in nenatančno grafiko ter slabim zvokom.

Prostor: Joker 15. Zadeva: Legacy of Sorasil, verzija za amigo CD32. Ocena: 58 odstotkov. Obrazložitev: ker sem dobre volje. Obrazložitev št. 2: dobra glasba s cedeja. Ostalo je še vedno (zeh!) isto.

Sneta sekira



58

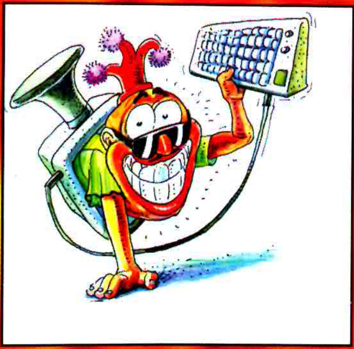






... se nadaljuje

KLUB JOKER



Ko smo poleti 1993 ustanovili Klub Joker, smo naredili nekaj povsem novega pri nas. Ljubiteljem kvalitetnih računalniških iger, izobraževalnih in kreativnih programov vseh vrst, smo namreč prvi v Sloveniji ponudili izbiro vrhunskih svetovnih založnikov in to po kar najugodnejših cenah. Danes je pravzaprav težko verjeti, da dotlej pri praktično nas ni bilo na voljo originalnih računalniških iger in programov založnikov, kot so Electronic Arts, Origin, LucasArts, Mindscape, U.S.Gold, Maxis, Interplay in številnih drugih. Njihove uspešnice vam ponujamo iz prve roke in takoj ob izidu! Članstvo v klubu Joker je brezplačno in velja najmanj šest mesecev. **Člani kluba se le zavežejo, da bodo vsake tri mesece opravili vsaj en nakup iz naše ponudbe. V zameno imajo 10-odstotni pupust pri vseh programih** (pri igrah za Nintendo 5-odstotni) ter brezplačno naročnino na revijo Joker! In še več - kdor pridobi novega člana, ima enkratni 50-odstotni popust pri kateremkoli programu! **V klubu Joker pa lahko kupujejo tudi nečlani,** seveda po rednih, a še zmeraj ugodnih cenah. Vljudno ste vabljeni!

Novosti

Z veseljem vam sporočamo, da se klub Joker končno seli v nove prostore in da bomo kmalu - predvidoma še v tem mesecu - odprli prvi klubski center. Ta bo v računalniški trgovini podjetja **ITA Plus, Trubarjeva 14, Ljubljana** (minutka od Tromostovja). Tudi dokler klubski center še ne bo deloval, lahko v tej trgovini dobite vso trenutno zalogo kluba Joker, marsikaj po dodatno znižanih cenah, člani pa seveda s popustom. Ob odprtju klubskega centra boste vsi člani dobili izkaznice. V centru se bo dogajalo veliko zanimivega - pripravili vam bomo kar najpestrejšo ponudbo, poleg tega pa bomo organizirali tudi tekmovanja, nagradne igre, tečaje in drugo. Kmalu na svidenje!

Komunikacije

Poslej nas kličite na tel. številko **061/13-12-033**. Kmalu bomo imeli še kakšno telefonsko številko, dosegljivi pa bomo tudi prek modema.

CD ROM

V naslednjih tednih in mesecih bomo izdatno povečali našo izbiro. Na račun bodo prišli predvsem lastniki pogonov CD ROM, saj je multimedia nepreklicno vstopila v svet računalništva. Na CD ROMih se zanesljivo najde kaj zanimivega za vso družino - nova generacija iger, izobraževalnih programov, enciklopedij vseh vrst... Pripravili vam bomo tudi pakete presenečenja!

Naročanje in cene

Klubske zaloge so seveda omejene. Za naročene igre in programe, ki trenutno niso na zalogi, zbiramo naročila **DO 15. V MESECU,** in v tem primeru jih boste dobili do konca meseca. V oktobru, ko je Joker izšel z zamudo, bomo zbirali naročila do 20., dobavila pa bodo v začetku novembra.

Cene so v točkah. Ena točka tolarska protivrednost 1 DEM na dan plačila. Naročite lahko z naročilnico ali po telefonu 061/1312- 033. Plačilo po povzetju. Pri naročilu nad 10.000 SIT možno obročno plačilo. Naročajo lahko tako člani kot nečlani kluba.

POZOR! NAVEDENE SO REDNE CENE - ČLANI KLUBA JOKER IMAJO 10- ODSTOTNI POPUST! VELIKO CEN JE TOKRAT ZNIŽANIH!

IN ŠE ENKRAT POZOR! POKLIČITE ALI OBIŠČITE NAS IN POVPRAŠAJTE ŠE O DRUGIH NOVOSTIH, KI SMO JIH UTEGNILI DOBITI PO IZIDU TEGA SEZNAMA!

IGRE ZA PC

SYSTEM SHOCK: Znanstveno-fantastična FRP igra vrhunsko 3D grafiko in igralnostjo! 125 t.



THEME PARK: Ustvarite in gradite svoj sanjski zabaviščni park! Zabavajte (ali dolgočasite) obiskovalce parka, se razvijajte in tekmujte z drugimi parki! Svetovna uspešnica takoj po izidu! 138 t.

AL QADIM: Fenomenalna SSI-jeva igra, ki zelo spominja na Quest for Glory. 85 t.

EVASIVE ACTION: Simulacija različnih tipov letal z možnostjo modemske povezave. 92 t.

GENESIA: Popolous v novi preobleki. 92 t.



PACIFIC STRIKE: Menda najboljša simulacija letalskih bojev na Pacifiku med drugo svetovno vojno. Grafika, ki vam bo vzela sapo in za katero boste potrebovali 486-tico! 125 t.

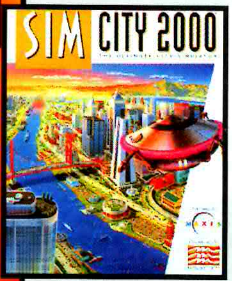
KASPAROV'S GAMBIT: Naučite se mojstrovati šah s pomočjo velemojstra Kasparova. 114 t.

GRAND SLAM BRIDGE II: Odličen partner za vse igralce bridža! 114 t.

FLASHBACK: Preprosto super - kinematična arkadna pustolovščina. 90 t.

SIM FARM: Izjemno natančno, poučno in zabavno simuliranje kmetovanja. 95 t.

SIM CITY 2000: Zgradite in kot župan vodite mesto svojih sanj v izometrični 3D grafiki visoke ločljivosti. 108 t.



SENSIBLE SOCCER: Ena najboljših nogometnih simulacij lanskega leta. 87 t.

MIGHT AND MAGIC 5: Zadnji del ene najstarejših in najpopularnejših serij iger FRP. 108 t.

SHADOW CASTER: Originova arkadna igra FRP z gladkim premikanjem. 114 t.

PRIVATEER: Postanite privatnik v vesolju, odlična grafika in efekti. 125 t.

JURASSIC PARK:

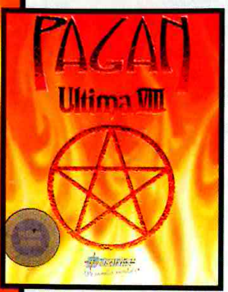


Po spektakularnem filmu še dobra Oceanova arkadna pustolovščina. 55 t.

SYNDICATE: Najboljša strateško-uničevalska arkada z ogromno možnostmi. 114 t.

ULTIMA VII-THE BLACK GATE: Prvi del najobsežnejšega poglavja največje serije. 101 t.

ULTIMA VII, PART TWO-SERPENT ISLE: Nadaljevanje Črnih vrat. 114 t.



ULTIMA VIII-PAGAN: Svetovna uspešnica - najbolj dodelana Ultima doslej. 125 t.

ULTIMA UNDERWORLD I: Revolucionarna igra na področju iger FRP. 101 t.

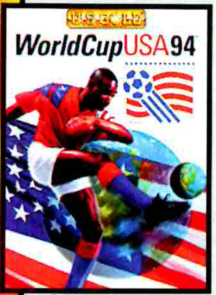
THE TERMINATOR 2029: 3D arkada po filmu. 95 t.

STRIKE COMMANDER: Kinematična simulacija z najboljšo grafiko. 125 t.

CARRIERS AT WAR II: Postanite strateg med največjimi pomorskimi bitkami v drugi svetovni vojni. 114 t.

STRONGHOLD: Privlačna mešanica strateške igre in FRP-jke. 85 t.

DUNGEON HACK: Neskončno sekljanje pošasti po neskončnih hodnikih - scenarije lahko ustvarjate sami. 108 t.



WORLD CUP USA '94: Športna simulacija nogometa z odlično animacijo in številnimi opcijami. Svetovno prvenstvo 1994 v nogometu! 78 t.

X-WING: Res dobra simulacija vesoljskih bitk po filmu Vojna zvezd! 108 t.

WIZARDRY VII-CRUSADERS OF THE DARK SAVANT: FRP-jka, ki se poleg z dobro grafiko odlikuje z odlično zgodbo in dodelanimi liki. 108 t.

BLADE OF DESTINY: Prvi del serije, katere namizno različico so v Nemčiji prodali več kot milijon. 95 t.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS: Še boljše kot tretji del. 90 t.

STREET FIGHTER II: Najbolj popularna arkada vseh časov zdaj tudi na PC-ju. 71 t.

WARLORDS II: Odlična srednjeveška strateška igra. 98 t.

DARK SUN: SHATERED LANDS: Nova generacija SSi-jevih iger FRP z dodelanim igralnim vmesnikom. 110 t.

DODATNI DISKI

Nepogrešljivi dodatki k znamenitim igram: Strike Commander - Tactical Operations, Privateer Righteous Fire, Privateer Speech Pack, Ultima VIII Speech Pack, Pacific Strike, Speech Pack, Syndicate American Revolt, Ultima VII-Forge of Virtue (dodatek za The Black Gate), Castle Pines Golf Club: **vse po 39 t.**

CENEJŠE IGRE:

CRUISE FOR A CORPSE: Napeta kinematična detektivka z globoko zgodbo. 35 t.

CARRIER COMMAND: Futuristična arkadno-strateška igra z obilo akcije. 24 t.

LOOM: Odlična pravljična pustolovščina priznane firme LucasArts. 35 t.

STUNT CAR RACER: 3D arkadna simulacija avtomobilčkov z izredno igralnostjo. 19 t.

KLUB JOKER

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: Super avantura, narejena po istoimenskem filmu-LucasArts. 19 t.
3-D POOL: Zelo igran trodimenzionalen biljard. 24 t.
BARBARIAN ULTIMATE WARRIOR:
Arkadno-pretepaško-sabljaško- sekljaška igra. 19 t.
RICK DANGEROUS I:
Zanimiva džungleska platformska arkadna igrica. 24 t.
COLONEL'S BEQUEST: Skrivnostni umori v skrivnostni hiši avtorice Roberte Williams. 35 t.
QUEST FOR GLORY 2:
Posrečena mešanica avanture in FRP igre. 47 t.
POLICE QUEST 2: Vživite se v vlogo detektiva in ujemite zloglasnega morilca. 40 t.
SPACE QUEST 2: Simpatična vesoljska pustolovščina čistilca Rogerja. 31 t.
WORLD CLASS LEADERBOARD: THE SERIES:
Zelenice, luknje, palice - golf. 31 t.
HOYLE'S GAMES VOL. 1/2/3: Paketi zabavnih namiznih iger, od kart in kock pa do kač in lestev. Po 31 t.
F-19 STEALTH FIGHTER:
Simulacija nevidnega bombnika. 40 t.
F-15 STRIKE EAGLE:
Simulacija najboljšega lovskega bombnika. 40 t.

IZOBRAŽEVALNI, OTROŠKI PROGRAMI, KREATIVNI PROGRAMI (diskete)



MAPS 'N' FACTS: Družinski atlas z obilico podatkov. Vključena tudi Slovenija. 105 t.
DELUXE PAINT ANIMATION: Priljubljen in zelo zmogljiv program za risanje in animacijo. 190 t.
THE PRINT SHOP DELUXE: Izjemno zmogljiv, priročen in prijazen program za izdelavo in tiskanje posterjev, znakov, vizitk, koledarjev, čestitk! Za domačo in poslovno rabo!
Prodan že v 5 milijonih primerkih! 140 t.
THE PRINT SHOP DELUXE-BUSINESS, THE PRINT SHOP DELUXE-SAMPLER Dodatna grafična paketa za Print Shop Deluxe. Po 52 t.
ALGEBRA: Zelo kvaliteten in do uporabnika prijazen tečaj iz algebre za osnovno in srednjo šolo! 170 t.
CALCULUS:
Tečaj iz integralnega in diferencialnega računa. 165 t.
BANNERMANIA: Program za lahkotno in zelo učinkoviti izdelovanje napisov vseh vrst! 66 t.
MULTIMEDIA TAROT (za Windows):
Vznemirljiv program za vedeževanje s kartami! 85 t.
VISIONS OF ASTROLOGY (za Windows):
Zelo prijazen in kakovosten astrološki program! 85 t.

Za mlajše

THE TREEHOUSE: Prijazen izobraževalni otroški program za učenje glasbe, angleščine in drugih znanj skozi igro (od 5-8 let). 101 t.
THE BACKYARD: Otroci se skozi igro učijo o naravnem okolju! (od 3-6 let). 101 t.
PLAYROOM: Igre za predšolske otroke za razvoj kreativnih in logičnih sposobnosti! 101 t.
KID CUTS: Otroški program za tiskanje in izdelavo likov, mask, posterjev... 90 t.



KID PIX: Najboljši otroški risarski program z vrsto posebnih učinkov. Na voljo tudi v šolski izvedbi in s priročnikom za učitelje! 90 t.
(za šolsko izvedbo povpraŠajte)
KID PIX COMPANION:
Dodatne risarske in prezentacijske možnosti za program Kid Pix. 66 t.
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO: Poučna in zabavna vesoljska detektivka. Veliko astronomskih podatkov, dodan barvni astronomski priročnik! 98 t.
PUTT PUTT GOES TO THE MOON: Prijazna animirana pustolovščina avtomobilčka Putt Putta, ki poleti na Luno. Odlična grafika in zvok! 88 t.
FATTY BEAR'S FUN PACK: Paket zabavnih igric za mlajše in tudi starejše. 76 t.

Serija EA* Kids:
PETER PAN: Inovativna avantura s slovitim junakom v deželi NiJe za otroke. Z risanjem spreminjate tok dogajanja! 89 t.
SCOOTER'S MAGIC CASTLE: Raziskovanje gradu, polnega zanimivih in poučnih igric in zagonetk. 89 t.
CUCKOO ZOO:
Spoznavanje živali skozi igro za mlajše. 98 t.
EAGLE EYE MYSTERIES: Napeta detektivka za starejše in mlajše šolarje. 98 t.



VIDEO JAM: Izredno zabaven program za izdelavo showov - z animiranimi liki, ozadji, glasbo, scenskimi elementi, zvočnimi učinki... 101 t.

Vsi programi iz serije EA* Kids so na voljo tudi v šolski izvedbi in s priročniki za učitelje! Povpraš ajte!

ČUDEŽNA KLAVIATURA - MIRACLE PIANO

Miracle Piano je sistem za samostojno učenje klaviatur! Profesionalna elektronska klaviatura z 49 velikimi tipkami, občutljivimi na pritisk; 128 + 100 odličnih zvokov
- Softverski paket
- Kabli in konektorji
- Nožni pedal
- Slušalke
- Priročnik za učenje
- Tehnični priročnik
- 12 mesečna garancija!



Igrati klaviaturo po treh tednih učenja? Čudež? To opravi za vas Miracle Piano, sistem s profesionalno elektronsko klaviaturo in softverom za interaktivno učenje za PC, amigo in konzolo Nintendo. Celoten tečaj obsega 36 stopenj in 250 lekcij. Igrajte rock, jazz in klasiko sami ali z orkestrom. Posnamite glasbo v osemkanalnem studiu! Učite druge!

Nova cena: za PC in amigo - zdaj samo **780 DEM!**
za Nintendo **680 DEM!**

Najnovejše

Softverski paket Miracle Keyboard Tuition Software. S paketom potrebujete svojo klaviaturo MIDI, vmesnik MIDI (ali zvočno kartico, združljivo z MIDI) in seveda računalnik (286 ali boljši)!

Za PC in Macintosh. **248 točk.**

Naročite lahko tudi zbirki skladb Miracle Song Collection 1 in 2.

POZOR! SISTEM LAHKO PREIZKUSITE V KLUBSKEM CENTRU NA TRUBARJEVI 14, V LJUBLJANI!

CD - ROM



Fifa International Soccer
Po številnih sodbah doslej najboljša nogometna simulacija doslej. Izvrstna grafika, igralnost in vzdušje! Od septembra tudi v različici za PC CD-ROM (na voljo tudi v disketni verziji za PC in amigo).Format: PC CD-ROM;

Cena 158 t. (disketna verzija 105 t.)



Under a Killing Moon
Igra na dveh GIGAbajtih?! Da, z Under a Killing Moon na treh CD-ROMih smo dočakali tudi to! "Igrica" je več kot le interaktivni filmski triler, je vrhunska kombinacija Hollywooda in Silicijeve doline. Vse okolje je generirano s 3D studiem in obdelano do najmanjših podrobnosti. Tu je seveda še bogata zgodba in za nameček - vrhunska igralska zasedba: Margot Kidder (Superman I & II), Brian Keith (Družinske zadeve), Russel Means (Poslednji Mohikanec)! Izide konec septembra!

Cena: samo 186 t.!

Wing Armada
Nadaljevanke znamenite serije iger Wing Commander, tokrat prvič kot kombinacija vesoljskih bojev in strateške igre! Izboljšana grafika, možnost igre za dva igralca v mreži, prek modema ali na deljenem zaslonu enega računalnika! Disketna verzija izide konec avgusta, CD ROM oktobra. Zahteve: 486 SX, 4 MB, VGA

Cena: disketna verzija 120 t., CD-ROM 139 t.

KLUB JOKER

System Shock Enhanced
Predstavljajte si Ultimo Underworld 2 v znanstveno-fantastičnem okolju, z vrhunsko 3D grafiko in igralnostjo! Producenti trdijo, da gre za prvo igro kategorije navidezne resničnosti za PC! Izide oktobra. Format: CD-ROM;
Cena: 139 t.

Wings of Glory Enhanced



Letalska vojna simulacija z elementi kinematične pustolovščine iz prve svetovne vojne za vse okuse in želje! Kot ameriški pilot v britanski bazi lahko letite s petimi letali, med drugim s trikrilcem Fokker Dr.1. Na nasprotni strani je petindvajset različnih letal, tudi Zeppelini in baloni! Izide
Format: PC CD-ROM:
158 t.

ARMORED FIST: Osupljiva in realistična simulacija tankovskih spopadov hiše Nova Logic, znane po simulaciji Comanche Maximum Overkill. **145 t.**

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL: Odlična helikopterska bojna simulacija, ki je postavila nove standarde v teh zvrsti iger! **125 t.**

NHL HOCKEY '95: Najboljša hokejska simulacija doslej! Odlična grafika, video vložki, glasba in govor CD kvalitete... **125 t.**

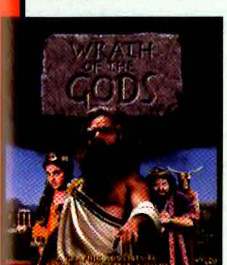
THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES: THE CASE OF THE SERRATED SCALPEL: S slavnim detektivom raziskujte umor sredi viktorijanskega Londona. Digitalizirani govor, glasba, animacije... **125 t.**



THEME PARK: Ustvarite in gradite svoj sanjski zabaviščni park! Zabavajte (ali dolgočasite) obiskovalce parka, se razvijajte in tekmujte z drugimi parki! Svetovna uspešnica takoj po izidu! ~~137 t.~~ **125 t.**

REBEL ASSAULT: Odlična arkada, narejena po najbolj spektakularnem ZF filmu Vojna zvezd. **120 t.**

WORLD CUP USA 94: Športna simulacija nogometa z odlično animacijo in številnimi opcijami. Svetovno negometno prvenstvo 1994! **78 t.**



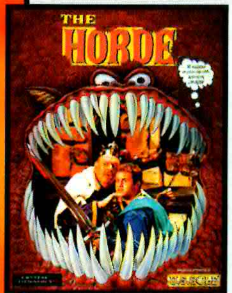
WRATH OF GODS: Odlična humoristična pustolovščina v svetu starogrških mitov in legend. Fotorealistična grafika v filmskem stilu! **107 t.**

MEGARACE
Ena najbolj spektakularnih iger na PC-ju. **107 t.**

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: Uspešnica na CD-ju, ki vključuje govorjene dialoge. **110 t.**

GREAT NAVAL BATTLES II: Strateško vodenje pomorskih bitk v II. svetovni vojni. **95 t.**

JUST GRANDMA AND ME, ARTHUR TEACHERS TROUBLE: Zelo simpatični otroški interaktivni igri z govorom in animacijami. **Po 101 t.**



THE HORDE: Nepojemljivo dobra strateška arkada - obvarujte vas pred rdečimi vragci. **110 t.**

DAY OF THE TENTACLE: Humoristično podkrepljena avantura z govorom. **110 t.**

WING COMMANDER II & ULTIMA UNDERWORLD: Dve legendi na enem CDju. **125 t.**

SAM & MAX HIT THE ROAD: Absolutno najbolj smešna detektivka z govorjenim tekstom. **110 t.**

PUTT PUTT'S FUN PACK Več odlično narejenih otroških iger: sestavljanke, besedne igre, križci in krožci... Odlična grafika, animacije, zvok. **101 t.**



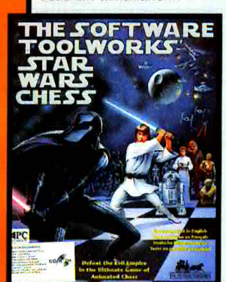
360 COMPILATION: Zbirka treh znanih simulacij: Das Boot, Aces of the Great War in Mega Fortress. **158 t.**

STRIKE COMMANDER: Simulacija z najboljšo grafiko z govornim paketom in dodatnimi misijami. **120 t.**

MARIO IS MISSING DELUXE: Odlična izobraževalna pustolovščina z Mariom tokrat tudi na CD-ju. **120 t.**

LABYRINTH OF TIME: Malo drugačna avantura z izjemno grafiko in zvokom. **101 t.**

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO DELUXE: Poučna in zabavna detektivska igra z množico podatkov o deželah in znamenitostih, zvokom, glasbo in zajetnim statističnim almanahom. **155 t.**



STAR WARS CHESS: Šah s figurami iz serije Vojna zvezd. ~~130 t.~~ **120 t.**

MANIAC SPORTS: Vznemirljivo multimedijsko popotovanje po skrajnih in nevarnih športih, od ekstremnega smučanja, plezanja, padalstva do skokov na vrvi! Profesionalci v akciji! **125 t.**

HOW MULTIMEDIA COMPUTERS WORK: Interaktivni CD ROM, ki vas v fotorealističnem okolju in med eksperti z videom, govorom, grafiko, animacijami... nauči vse o multimediji oz. vašem računalniku. **125 t.**

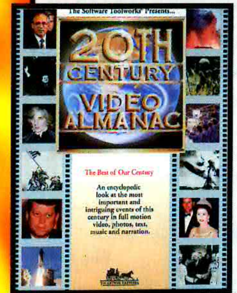


SPACE SHUTTLE:
Senzacionalno doživetje za vsakogar, ki se želi kot pravi astronavt udeležiti vesoljske odprave! **125 t.**

TIMETABLE OF HISTORY, SCIENCE AND INOVATION: Enciklopedična preglednica zgodovine, znanosti in odkritij. ~~320 t.~~ **zdaj samo 199 t.**

MAPS 'N' FACTS: Družinski atlas z obilico podatkov. Vključena tudi Slovenija. **105 t.**

DIGITAL LOVE: Prvi priročnik za učenje joge in meditacije na CD ROMu! **88 t.**

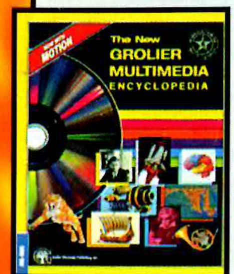


1993 GUINNESS DISC OF RECORDS: Znamenita knjiga rekordov v multimedijski verziji. **98 t.**

20TH CENTURY ALMANAC: Multimedijska enciklopedija dvajsetega stoletja. ~~190 t.~~ **150 t.**

THE ANIMALS: Multimedijski svet živali: slike, video posnetki, zvok... ~~132 t.~~ **zdaj samo 98t.**

THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA



21 knjig ameriške akademske enciklopedije v multimedijski ver ziji! 31.000 člankov, na tisoče slik, animacije, video, zvok...
~~640 t.~~ **zdaj samo 320 t.!**

(Pozor! Ne zamenjujte te enciklopedije z "navadno" Grolier Multimedia Encyclopedia).

Prednaročila

Bioforge



Cyberpunkovska (inter) akcijska filmska pustolovščina z izredno 3D grafiko in animacijo. V igri vodite 3D cyborga v fantastičnem okolju. Origin je prav za to igro razvil posebno tehnologijo senzorskega gibanja v prostoru. Načrtovan je le izid verzije za CD-ROM. Izide oktobra. Zahteve: 486, CD-ROM;
Cena: še ni znana

Wing Commander 3



Legendarni Wing Commander v preobleki, vredni 4 milijone dolarjev! Da, prav toliko je vložil Origin v napovedano najspektakularnejšo vesoljsko igro doslej. Polovica od te vsote je šla v Hollywood, namenjena vrhunskim studiem in igralcem! V glavnih vlogah so med drugim: Mark Hamill (Luke Skywalker iz Vojne zvezd), Malcolm McDowell (Peklenska pomaranča), John Rhys Davis (Indiana Jones), Thomas F. Wilson (Nazaj v prihodnost)! Drugi komentarji so odveč! Izide novembra.
Format: CD-ROM; Zahteva: min. 33 MHz 486 DX;
Cena: še ni znana

NO WORLD ORDER: Prvi interaktivni glasbeni CD! Po svoje preoblikujte in poslušajte glasbo Toda Rundgrena. Vključene video sekvence!
Cena še ni znana.

KLUB JOKER

AMIGA

WORLD CUP USA 94: Športna simulacija nogometa z odlično animacijo in številnimi opcijami. Svetovno nogometno prvenstvo 1994! **66 t.**

LEGEND: Odlična čarovniška igra FRP v izometričnem 3D sistemu. ~~82 t.~~ **69 t.**

POPULOUS II PLUS: Ena najboljših strateških iger: ste v vlogi božanstva. ~~86 t.~~ **69 t.**

WARLORDS: Znana strateška igra v deželi viteških osvajanj. **66 t.**

THE DARK QUEEN OF KRYNN: Tretja v SSI-jevi sagi o magični deželi Krynn. **78 t.**

CAPTIVE: Igranje domišljijskih vlog v prihodnosti. Odličen scenarij. **40 t.**

COLONEL'S BEQUEST: Skrivnostni umori v skrivnostni hiši avtorice Roberte Williams. **35 t.**

QUEST FOR GLORY 2: Posrečena mešanica avanture in FRP igre. **47 t.**

POLICE QUEST 2: Vživite se v vlogo detektiva in ujemite zloglasnega morilca. **40 t.**

SPACE QUEST 2: Simpatična vesoljska pustolovščina čistilca Rogerja. **31 t.**

CALIFORNIA GAMES: Kotalkanje, rolkanje, BMX-anje, surfanje... vse na enem mestu. **19 t.**

MURDER: V detektivki najdite Morilca. **24 t.**

FUTURE WARS: Zelo logična futuristična pustolovščina. **31 t.**

F-15 STRIKE EAGLE: Simulacija najboljšega lovskega bombnika. **24 t.**

M 1 TANK PLATOON: Vojaška tankovska simulacija. **36 t.**

MICROPROSE SOCCER: Klasična nogometna simulacija. **19 t.**

KID PIX: Najboljši otroški risarski program z vrsto posebnih grafičnih in zvočnih efektov! **66 t.**

Serija **WHERE IS CARMEN SAN DIEGO (WORLD, TIME, U.S.A.) (World, Time, U.S.A.):** Poučne in zabavne detektivske igre. V paketih so tudi zajetni statistični almanahi. **Po 89 t.**

DELUXE PAINT IV AGA: Najpopularnejši risarsko-animacijski program za amigo s profesionalnimi zmogljivostmi. ~~240 t.~~ **zdaj samo 150 t.!**

DELUXE VIDEO III: Zmogljiv program za domači video studio. **240 t.**

DELUXE MUSIC 2.0.: Zelo kvaliteten glasbeni program z notacijo, vzorci, podporo MIDI,... **230 t.**

AMIGA-CD 32

SEEK AND DESTROY: Zelo dobra strelska arkada s helikopterjem iz ptičje perspektive. **68 t.**

FURY OF THE FURRIES: Arkadno-logična igra s simpatičnimi dlakavimi kroglami v slogu lemingov. **80 t.**

LIBERATION: Odlična in obsežna FRP pustolovščina v prihodnosti. **93 t.**

SENSIBLE SOCCER 92/93: Lani ena najboljših simulacij nogometa. **68 t.**

ALFRED CHICKEN: Barvita arkada s pogumnim piščetom. **68 t.**

D-GENERATION: Arkadno-logična pustolovščina z dobro zamišljenimi ugankami. **68 t.**

NINTENDO

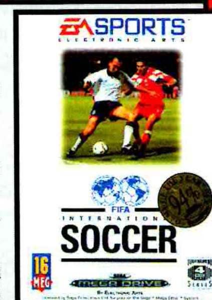
Kompletna ponudba za Gameboy in SNES!
Za člane kluba 5-odstotni popust! Pokličite!

REŠILNE BUKVE

Clue Books: nepogrešljivi pripomočki za tiste, ki žele raziskati vse skrite kotičke iger in priti do končnih rešitev! Šifre, skice, zemljevidi, rešitve... V angleščini. Quest for Clues IV (40 iger, 49 t.), Quest for Clues V (20 iger, 49 t.), Quest for Clues VI (20 iger, 46 t.), Wing Commander (54 t.), Dark Sun (36 t.), Strike Commander, Privateer, Shadow Caster, Ultima Underworld I, Ultima VII, Serpent Isle (vse po 34 t.), Eye of the Beholder I/II (po 28 t.), Monkey Island (28 t.)
NOVO! Ultima VIII: Pagan (34 točk)

SEGA MEGADRIVE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER: Prelomna nogometna simulacija za konzole! Megahit! **120 t.**

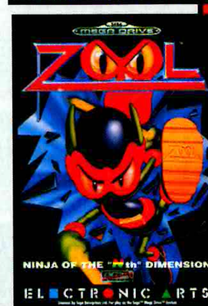


WORLD CUP USA 94: Športna simulacija nogometa z odlično animacijo in številnimi opcijami. Svetovno nogometno prvenstvo 1994! **125 t.**

NBA SHOWDOWN: Odlična simulacija košarke z moštvi in zvezdami lige NBA! **120 t.**

BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL: Najboljša simulacija ameriškega nogometa za konzole! **115 t.**

ZOOL: Izvrstna arkadna igra s simpatičnim animiranim junakom Zoolom. **105 t.**



PRISTOPNI KUPON

Da, nepreklicno se včlanjujem v Klub Joker in sprejemam pogoje članstva.

IME IN PRIIMEK:

....

STAROST..

RAČUNALNIK(I)

(OZ.KONZOLA)..

NASLOV

....

NAROČILNICA
(velja tudi za prednaročila)

IME IN PRIMEK

....

NASLOV

....

SEM / NISEM ČLAN KLUBA JOKER (obkrožite)

NEPREKLICNO NAROČAM (navedite naslov, format in ceno)

....

....

....

PODPIS (pri mladoletnikih podpis staršev)

Plačilo je po povzetju.

NAROČILNICA NA REVIJO JOKER

Da, nepreklicno se želim naročiti na revijo Joker, in sicer (želeno obkrožite):

1. za šest mesecev
(s 15-odstotnim popustom)
2. za eno leto
(z 20-odstotnim popustom)

Naročnino začenjam (navedite mesec):

....

O prenehanju nadaljne naročnine bom pisno obvestil uredništvo Jokerja.

Ime in priimek:

....

Naslov:

....

Telefon:

....

Podpis:

....

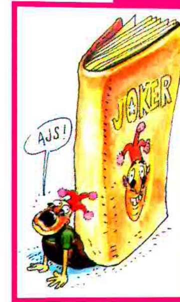


Ta mesec zaradi kroničnega pomanjkanja prostora (in slabe volje urednika) samo lestvica - bo pa drugič bolje (ali pa tudi ne).

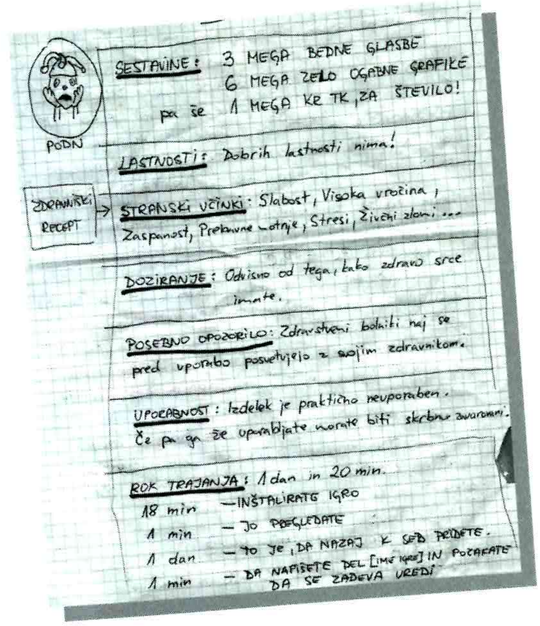
LESTVICA

1. **OTTO - Tequila to kill ya (predvsem zaradi drugačnosti)**
2. **RHYTHM TOOLWORKS - Time machine**
3. **SYSTEM S - Cocktail**
3. **VOJKO & ROK - Drugačne poti**

Akademijski Jokerjev Slovar



Novopečeni magister ajsoloških znanosti Roman Purg, ki živi in dela (za kaj drugega se komajda zmeni) v Goriški 63, Velenje, nam je poslal pismo, kot pravi samo z enim namenom - da zagreni bralcem naslednjih pet minut življenja. Mag. Roman očitno razume tako dobesedni kot skriti pomen besede AJS! V pismu namreč pošilja izviren opis "podna" kot najnižje zvrsti iger. Dragoceni magistrov dokument objavljamo v izvirni obliki.



PODN

ZDRAVNIŠKI RECEPT →

SESTAVINE: 3 MEGA BEDNE GLASBE
6 MEGA ZELO OGABNE GRAFIKE
pa še 1 MEGA KE TK, ZA ŠTEVILO!

LASTNOSTI: Dobrih lastnosti nima!

STRANSKI UČINKI: Slabost, Visoka vročina, Zaspanost, Prebavne motnje, Stresi, Živčni zlomi ...

DOZIRANJE: Odvisno od tega, kako zdravo srce imate.

POSEBNO OPOZORILO: Zdravstveni bolniki naj se pred uporabo posvetujejo z svojim zdravnikom.

UPORABNOST: Izdelek je praktično neuporaben. Če pa ga že uporabljate morate biti skrbno zavarovani.

ROK TRAJANJA: 1 dan in 20 min.
18 min — INŠTALIRATE IGRO
1 min — JO PREGLEDATE
1 dan — TO JE, DA NAZAJ K SEBI PRIDETE.
1 min — DA NAPIŠETE DEL [IME IGRE] IN POČAKATE DA SE ZADEVA UREDI

Res zgleden znanstveni prispevek obetavnega magistra! Mimogrede, mag. Purg nam piše, da je ustanovil FAN CLUB. Kakšnega, ne navaja, zato domnevamo, da je to klub ljubiteljev fan klubov.

"Nekaterih se res težko otreseš, na primer mene", nam piše naš stari znanec **Depresija Man** (alias **Marko Galič**, s sedežem v Vratji vasi 12 b, 69253 Apače) v svojem prispevku Vol. VII. No, no, profesor, ta je pa bosa, tokrat se vas bomo zaradi pomanjkanja prostora otresli kaj zlahka, samo s koncem vašega Volumna. Najprej nekaj depresivnih prevodov:

Kick Off 3 - Odje..., oprostite, odbrcaj 3
Al Quadim? - Za sebe pa že vem, al' kadim al' ne!
Tie Fighter - Zvezan borec

In še finale:
"To je bil zdaj Depresija Man,
ki je povedal, kaj je meu,
kaj pa vam povedal ni,
pa si preberite v pismih Vol. I., II. in III (leta 1997)!"

Doktor depresije je namenoma zagrešil nekaj slovničnih napak, s čimer je poudaril usodno razdvojenost preteklosti in prihodnosti sredi sedanjosti. Drugič pa več o tem, "kaj" doktor Depresije ni povedal!

Tokrat najuglednejša ljubljanska **Knjigarna Konzorcij** našima avtorjema podeljuje ne manj kot **Blefsikon zapeljevanja**, ta nujno potrebni priročnik vseh pravih akademikov!

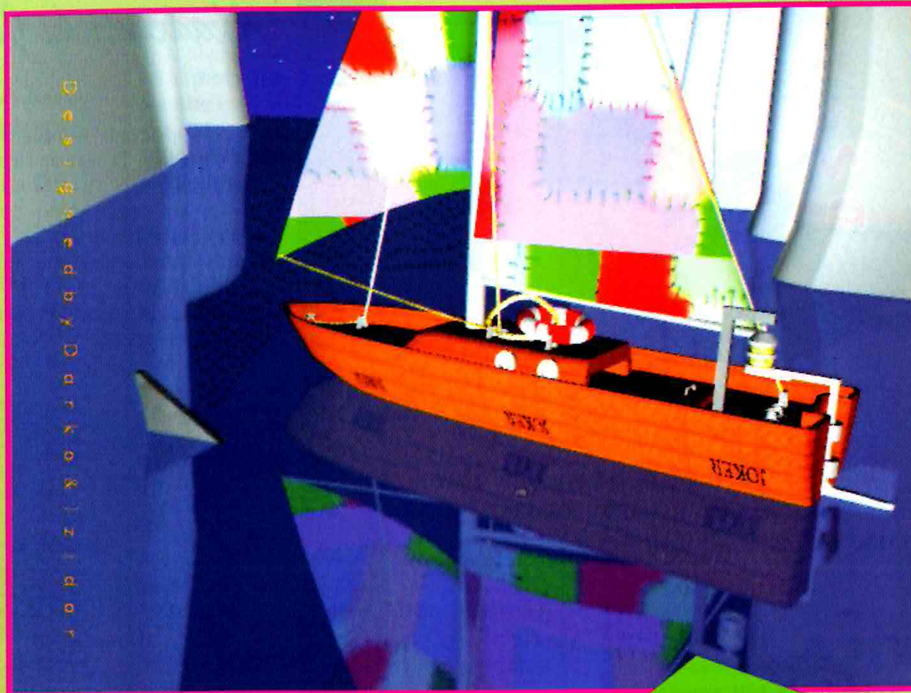
GALERIJA

Kršenduš Matiček, saprabolt, prmejkrvav, jebela cesta, strela skrtačena, mat kurja, preklemano, salamensko, križana gora, šmentana, bes te plentaj, hudimana... (Kva pa tristo kosmatih medvedov, ha? Febo) Vse to in še več, dragi galeristi in galeristke, so domiselne originalne slovenske kletvice, ki kot take seveda ne sodijo v našo Galerijo. Pravim, kot take, sicer pa so ti izrazi lahko tudi vzkliki presenečenja, občudovanja itn. in zato utegnejo biti preklemansko uporabni, ko zmanjka drugih besed pri opisovanju vaših nenadkriljivih mojstrovin. Pri tem seveda ne kaže pretiravati z vulgarnostjo, saj na primer ne moremo reči in še manj zapisati, "ah, kurc, pa takšna slika", temveč je neprimerno ustrezneje npr. "jebela cesta pa takšna slika". Za stvaritev tokratnega velemojstra med mojstri Galerije (in torej dobitnika Infobiinega CD ROMa Windows Wonder) Tomaža Pipana bi torej lahko rekli: "Mat kurja reinkarnirana!" No, zdaj, ko veste, kako to gre, pa kar sami izberite sočne izraze in z njimi pospremite vso tokratno zbirko v Galeriji! Jaz namreč ostajam brez besed...

P.S.: Dovolite mi, da se na tak skromen, vendar eleganten, predvsem pa nepozaben način poslovim kot urednik Jokerja. Če sem komu v teh težkih časih ob branju Jokerja izvabil vsaj en kisel nasmešek, potem menim, da je moje poslanstvo opravljeno. Če pa mi to ni uspelo, potem naj me v Narodni univerzitetni knjižnici mirno izbrišejo iz vseh svojih evidenc, oz. po domače rečeno, naj me koklja brcne! Sicer pa se vidimo v klubu Joker.

Vaš

Slobodan Vujanović



Barge at Night
Darko Plevnik & Izidor Gajšek, Ljubljana



Sonic
Vid Domiter, Rače

The Jokermobile
Rok Reberšek, Maribor





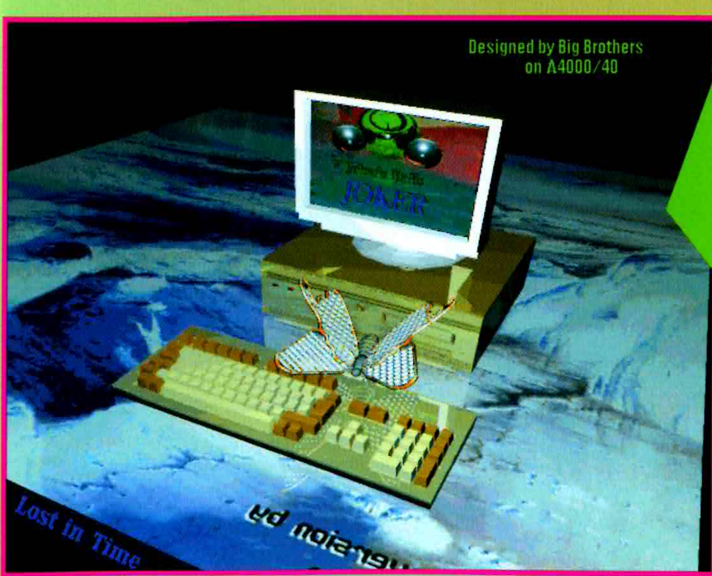
Fara-Joker
Jan Domiter, Rače



Stop aids!
Marko Rodošek, Fram

Jokerjeva reinkarnacija
Tomaž Pipan, Ljubljana





Lost in Time,
The Big Brothers (alias Velibor & Dalibor Kusič, Zagorje ob Savi)

Joker TV
Mitja Povše,
Mirna

